ТЕСТ **DooM III - първи впечатления**

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (56), ДЕКЕМВРИ 2002

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

Civilization III
Play the World

Paradise Cracked
на български

The Lord of the Rings
The Fellowship of the Ring

Harry Potter
and the Chamber of Secrets

WWE RAW
кеч до дупка

Iron Storm

Age of Mythology

Need for Speed
Hot Pursuit 2

Tips&Tricks

Hitman 2: Silent Assassin

PlayStation2

The Lord of the Rings

ФЪН

Великден със C++, Dreamweaver и поялник

ИНТЕРНЕТ

Алтернативен достъп до мрежата

ПЪНК

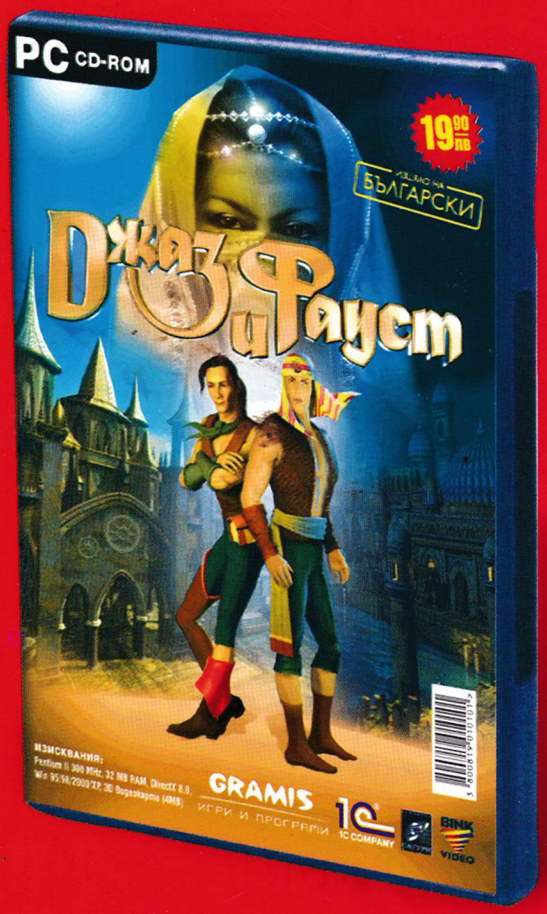
Забавяне скоростта на модерното PC

дистрибуция

3 800819 010057

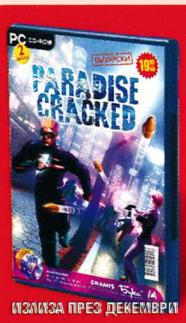
www.mart.bg

НАЙ-ДОБРИЯТ ПОДАРЪК!



ИЗЛЕЗЕ!

Уникалното в "Джаз и Фауст" е, че предлага две игри в едно. Стартирайки приключението, трябва да изберете вашия герой. Всеки от двамата (Джаз или Фауст) е много различен и общото между тях е само в жаждата им за приключения и труднопостижимите мечти. За всеки е предвиден отделен път да изиграе играта, който, ако не коренно, то поне достатъчно се различава от другия. И едва ли ще се замислите дали да превъртите "Джаз и Фауст" и с двамата герои...
Играта предлага не само всичко, което винаги сте харесали в приключенския жанр, но и красива съвременна графика, гарнирана с различни специални ефекти и оригинална история, за чиято развръзка само можете да гадаете в началото. Просто не бива да я пропускате!



ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

19.90 лв 2 диска

PARADISE CRACKED

ИЗЛИЗА ПРЕЗ ДЕКЕМВРИ

В бъдещето учени изобретяват суперкомпютър, който разрешава всички проблеми на хората и превръща земята в рай. Един ден той изчислява, че скоро човечеството ще деградира и стартира опасен експеримент... Сюжетът е вдъхновен от Матрицата, Bladerunner и Ghost in the Shell.

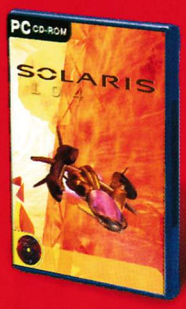
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

19.90 лв

ECHELON: WIND WARRIORS

ИЗЛИЗА ПРЕЗ ЯНУАРИ

Продължението на Echelon! Този път главният герой е Джейсън Скот – един от най-добрите пилоти в Галактическата федерация. Предстои ви да преминете над 50 нови мисии. Този път ще може да летите и в градове. Много нови юнити и оръжия.

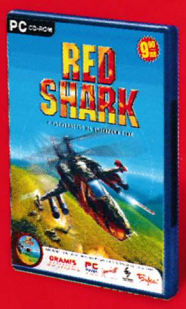


9.90 лв

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ

SOLARIS 104

В далечното бъдеще извънземни раси водят борба за надмощие в Галактиката. Вие трябва да влезете в ролята на новобранец №104 и да спасите Земята като унищожите генератор, разположен в ледения свят Bothrops. За да достигнете до него, ви предстоят 13 трудни мисии.

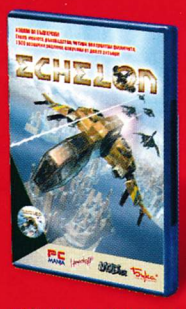


9.90 лв

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ

RED SHARK

Red Shark е екшън, в който управлявате тежковъоръжен хеликоптер Ка-50. За да преминете успешно играта, трябва да изпълните 15 мисии. Действието се развива на 250 кв.км. Управлението и настройките са опростени и не изискват специални познания и опит от предишни игри.



19.90 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

ECHELON

Echelon е екшън-симулатор с футуристични изтребители. Вие сте пилот на Галактическата федерация, нападната от агресорите от планетата Велиана. В озвучаването на играта участват 9 актьори, които дублират над 1500 реплики и 4 клипа.

9.90 лв

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

HIRED TEAM: TRIAL

Hired Team: Trial е 3D-екшън от първо лице с тактически елементи. Действието се развива през 2064 г. Престъпността е невероятно висока. Полицията и специалните части не могат да се справят с добре организираните криминални групи. Време е вие да се намесите...

ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В GERMANOS, 2 BE, GLOBAL NET, PULSAR, METRO, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на споменатите игри за територията на България е PC Mania. GRAMIS е търговска марка на PC Mania. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел/факс: (02) 9 444 570, 943 18 79 и 46 50 63, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 12 (56), декември 2002

НОВИНИ

Геймърски новини 06

FIRST LOOK

DooM III: The Legacy 08

REVIEW

FIFA 2003 10
Harry Potter and the Chambers of Secrets 13
Paradise Cracked 14
WWE RAW 16
Age of Mythology 18
The Lord of the Rings:
The Fellowship of the Ring 22
Civilization III: Play the World 24
Need For Speed: Hot Pursuit 2 26
Robin Hood: The Legend of Sherwood 30
Iron Storm 32
Project Nomads 34
RalliSport Challenge 36
MechWarrior 4: Mercernaries 38
RollerCoaster Tycoon 2 40
The Gladiators: Galactic Circus Games 42
Battle Realms: Winter of the Wolf 44
Europa 1400: The Guild 46
Combat Flight Simulator 3: Battle For Europe 47
Heroes III: In the Wake of Gods (v.3.57) 48
Cossacks: Back to War 49
Archangel 50
Ring II: Twilight of Gods 51

PS MANIA

PS Mania 53
Need For Speed: Hot Pursuit 2 54
Shox 55
Ferrari F355 Challenge 56
Lord of the Rings: The Two Towers 57
Onimusha 2: Samurai's Destiny 58

RETRO

4d Boxing 75

РЕПОРТАЖ

LG: LCD бъдеще за мониторите 76

CHAT

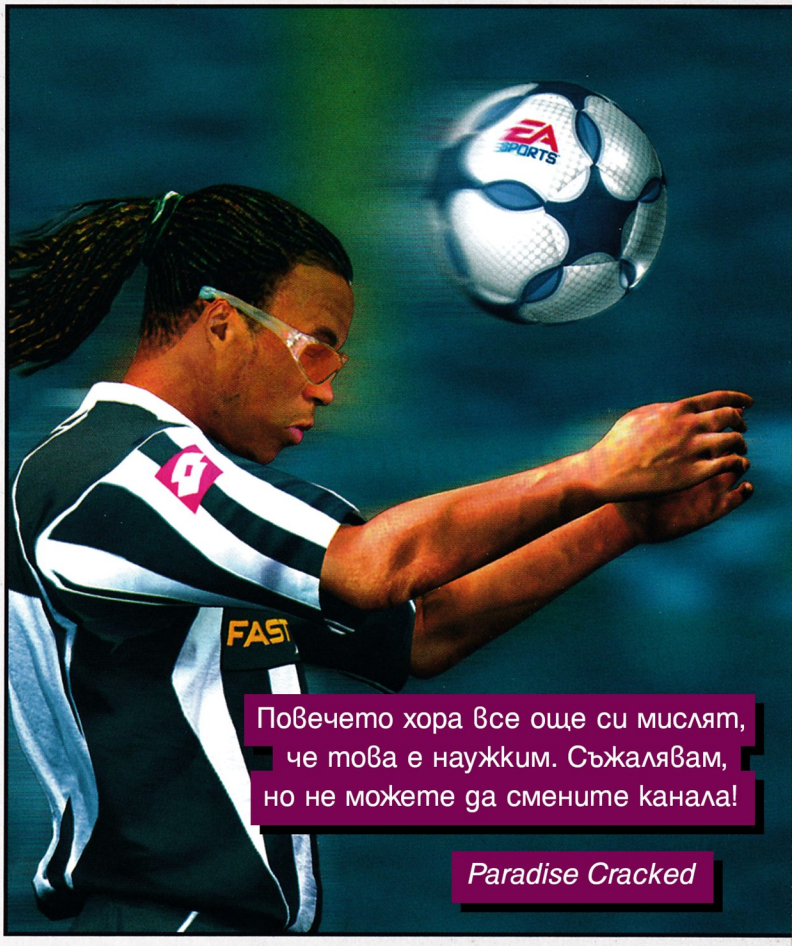
Само за chat-кащи :-) 77

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80



Повечето хора все още си мислят, че това е наужким. Съжалявам, но не можете да смените канала!

Paradise Cracked

ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

PlayStation Cheats 59
PC Cheats & Tricks 63

TIPS&TRICKS

Наръчник на наемния убиец по мотиви от Hitman 2 60

НОВИНИ

Mixed News 64

PUNK

Пънко не'а умре 66

СОФТУЕР

Open Office 68

ЗАЛА НА СЛАВАТА

Activision 69

FUN

Великденски празник със C++, Dreamweaver и поялник 70

INTERNET

Алтернативен достъп до интернет 72

преди три години...

Какъв е пазарът на развлекателен софтуер в навечерието на "коледния дъжд от хитове"? Ако обърнем поглед назад, ще установим, че той изглежда точно както трябва — има си график какво кога да излиза. Да вземем играта от корицата на този брой. Последните три (и повече дори) години FIFA безпогрешно излиза през месец ноември с изпреварваща календара цифра в заглавието.

Гейминдустрията е доста млад бизнес, но се налага да признаем, че се конструира със завидни темпове.

Ето Blizzard предпочитат да издават своите игри през лятото — причината, естествено, е ясна — слаба конкуренция през този сезон. Разбирате, че не всеки има смисъл да прави това. Пазарът е обективно слаб и ако сте средно-калибрен издател с поредната "добра" игра просто може да не бъдете забелязан в отпускарската мараня. В този случай вие трябва да точите зъби за коледните разпродажби и да се надявате на масовката. Но Blizzard искат друго — те пускаха една игра на две години и искаха целия пазар. И го получаваха. Поне досега...

Electronic Arts например имат друга тактика. Те ще размахват големите си юмруци в голямото коледно меле; това вече се пробват и Microsoft и много други знайни и незнайни производители.

Желаем им успех!

А на вас предлагаме да се запознаете с първата вълна от тазгодишния "дъжд от хитове".

Петър Табов

FLASH PREVIEW

Новото завръщане на джедаите

*Благодарение на **Star Wars: Knights of the Old Republic** "Силата" ще е с нас и през 2003-та*

Преди известно време попаднах някъде на забавна история как в Австралия джедайството е на път да бъде признато за официална религия. Група зевзеци пускали в интернет подписка, в която пишело как трябва да бъдат събрани няколко хиляди последователи, за да може това да стане факт. Оказало се, че не е чак толкова трудно да се намерят достатъчно много ексцентрични типове, които официално да се самоопределят като "джедаи" и да приемат мъдростта на учителя Йода.

Ако и вие като мен сте фанатичен фен на "Междузвездни войни", Люк, Хан, Оби-Уан, Дарт Вейдър, Дарт Мол, светлинните мечове и битките с тях, няма нужда да ходите чак до Австралия, за да се потопите в магическия свят на "Силата". Наближава моментът, когато ще получим възможност да направим рицар-джедай по свой образ и подобие, трупайки опит и развивайки по свой вкус специалните му умения. Елитното геймстудио BioWare се насочва към финалната права в работата си по проекта Star Wars: Knights of the Old Republic — ролева игра в света на "Междузвездни войни". Дали тя ще се превърне в Star Wars-еквивалент на Diablo или на Baldur's Gate? Ще разберем това най-рано в края на зимата или началото на пролетта. Струва ми се, че тясното сътрудничество с Lucas Arts е достатъчна гаранция за това.

Star Wars: Knights of the Old Republic ще върне лентата още по назад — около 4000 години преди събитията в Епизод I и "Войната на клонираните". Това е "златният век" на Галактическата република. Време, в което рицарите-джедаи все още са наброявали хиляди. Това е историята на раждането на "тъмната страна". Историята на двама млади джедаи на име Revan и Malak, тръгнали на космически кръстоносен поход във "външните светове", но кривнали от правия път и превърнали се в Sith-ски лордове. Това е огромен свят, населен с хиляди извънземни същества, където ще трябва да превърнете невръстния падуан, който току-що хваща светлинния меч, в могъщ майстор на "Силата". Кой път ще изберете — на "светлината" или на "тъмната страна"...?

Ще можете да управлявате група от до три същества, представители на различни космически раси — хуманоиди, дроиди, уукита и прочее. Ще можете да използвате или ултраготин двоен меч "а ла Darth Maul" по един светлинен меч във всяка ръка. Битката със силите на Darth Revan и Darth Malak ще ви отведат на десет различни свята. Някои от тях ще ви се сторят познати, други — не. Ще пребродите пустинната планета Tatooin и Sith-ския свят Korriban, ще посетите джедайската академия на Dantooine и Kashyyyk — родина на уукитата.

Всичко това звучи повече от обещаващо. Не знам за вас, но аз трупна в очакване на мига, когато ще развивам не своя диаблоична sorc-а, а брутален Sith-ски лорд.

Морган Кроу

SAMSUNG

DigitAll *prestige*

Дигитален престиж

Ъгъл на видимост 170°

Designed by F. A. Porsche

SyncMaster 171P/151P

Награда за индустриален дизайн ХАНОВЕР 2002

>Analog RGB+Digital DVI-D >Размер на екрана 17/15" >Размер на точката 0.264 >Яркост 250cd/m2 >Контраст 500-1 >Време за реакция less 25ms >Резолюция 1280x1024@ 76Hz >Pivot Technology >TCO 99, Medical Certification >Регулиране по височина и ъгъл >Налични цветове: сребро

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.kkelectronics.com

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

BRAND NEW STUFF

Какво предстои на Heroes-фронта

На страницата Might and Magic Guild се появи интервю с Christian Vanover – един от дизайнерите в New World Computing. От него става ясно, че бъдещето на серията Heroes of Might and Magic се обсъжда активно в кулоарите на фирмата. В Heroes V героите най-вероятно щели да бъдат премахнати от бойното поле и по този пункт новата част щяла прилича много на Heroes II и Heroes III. Относно втория експанжън за Heroes 4 става ясно, че в него няма да има нов град.
А дали ще има Might and Magic X? Christian Vanover отговаря, че може би има някаква надежда.

Ще има WWE Raw 2

Оказа се, че Anchor вече работят над поредната кеч игра, продължение на WWE Raw. Този път името ѝ е WWE Raw 2: Ruthless Aggression. В нея ще има 45 кечисти като всички участници от старата версия ще присъстват и там. Режими на игра ще са Triple Threat, Fatal 4 Way, Battle Royal, King of the Ring and Tables, Ladders и Chairs. Повечето от тях ще поддържат мултиплейър до четири човека. WWE Raw 2: Ruthless Aggression се очаква през април 2003 година за Xbox и няколко месеца след това – за PC.

Излезе FIFA 2003 Creation Center

Седмица след премиерата на FIFA 2003 EA Sports пуснаха FIFA 2003 Creation Center. Това е мини програмка, която ви позволява да редактирате и добавяте нови отбори и играчи. Една от най-яките ѝ функции е възможността за създаване на фенски знамена и записване на актуални скандирания. Бих го препоръчал на всеки почитател на играта – определено е задължителна!
FIFA 2003 Creation Center е голям 30,8 MB и може да бъде свален безплатно от http://www.fifafootball2003.ea.com/download/CreationCenter/english.zip.

Продължение на Batman: Vengeance

Според информация от Ubi Soft тяхното студио в Montreal се труди над продължение на наскоро излязлата игра Batman: Vengeance. Работното заглавие на новата част за момента е просто Batman 2. Като финален продукт можем да очакваме най-рано през есента на 2003 година. Засега няма информация дали ще има версия за PC.

CHRISTMAS DELAY

C&C: Generals догодина!

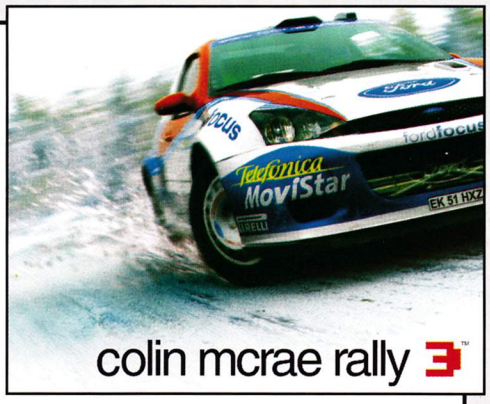
Предварително обявената за края на тази година реално-времева стратегия на Command and Conquer: Generals със сигурност няма да излезе до обещаните дати. Това съобщиха от Electronic Arts и малко след това загатнаха като евентуален нов срок датата 11 февруари 2003 г. Едва ли някой трябва да се учудва от това неколкомесечно забавяне, което общо взето стана традиция в гейминдустрията. Пък и вероятно първите резултати от наскоро започналия затворен бета тест на играта са показали, че има още какво да се доработва. Действието в C&C: Generals се развива в недалечно бъдеще и ще ви позволи да поемете ролята на пълководец, който командва армията на една от трите съперничещи си фракции – суперсилите САЩ и Китай, както и международната терористична мрежа, известна под името Global Liberation Army (GLA).

Unreal II в края на януари

Според информация, разпространена от Infogrames Germany, новата част на дългоочаквания нереален 3D-шутър Unreal II: The Awakening, ще излезе в Германия на 23 януари 2003 г. Засега тази информация не е потвърдена от никое друго подразделение на Infogrames, нито пък са обявени премиерни дати за други страни.

Colin McRae Rally 3 - само за Xbox преди Коледа

След като Codemasters отложиха за догодина версията на свръх популярното авторали Colin McRae Rally 3 за PC, съобщиха, че ще направят същото и с варианта за PlayStation 2. Датата за излизане е февруари 2003 година, а причината за това е времето, нужно "да се оптимизира графиката и геймплея за тази платформа, така че потребителите да получат най-качествения продукт". Версията на Colin McRae Rally 3 за Xbox обаче няма да се забави нито минута, тя ще види бял свят още на 10 декември.



Забавят Galleon

Според официалния сайт на Galleon "пиратската" игра ще бъде забавена с няколко месеца и се очаква някъде през 2003 година. От Interplay съобщават само, че ще започнат да я разпространяват следващата пролет. Galleon ще е екшън/адвенчър от "трето лице" и се прави от създателите на първия и може би най-оригинален от всички Tomb Raider.

SHUT DOWN

EA закриха студиото, работило над NFS

Издателите Electronic Arts изненадващо закриха студиото, създало Need for Speed, малко след като бе завършен Need for Speed: Hot Pursuit 2. Половината от хората ще бъдат преместени във Ванкувър, където в момента се трудят около 950 човека (за сравнение ще спомена, че екипът, работил над Need for Speed, се състои от 40 души).
Представителите на EA обясняват този ход като съобщават, че им е по-лесно да финансират едно голямо студио, отколкото няколко дребни.

Проблеми със Sniper заради "снайпериста"

Броени дни преди разигралата се драма във Вашингтон, където маниак застреля маса хора със снайпер, на геймпазара се появи едно много пророческо творение на не особено добрата фирма Xicat. Сега внимавайте – играта се казва Sniper: Path of Vengeance. Тя бързо бе спряна в района на щатската столица, а най-голямата магазинна верига в щатите "Уол Март" изобщо отказа да я продава.
В играта влизате под кожата на снайперист, който вилнее из щатите и следва своя "път на отмъщението" (мога да предположа, че героят сигурно е чернокож и ветеран от Пустинна буря:)). Защо ли FBI не поразпитат малко разработчиците от Xicat? Най-малкото ще открият защо играта е толкова боклучава! :)

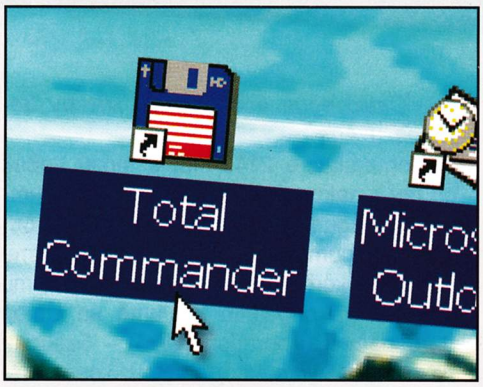
WEIRD

Ще има филм и по Pac-Man!

The Hollywood Reporter съобщава, че кръвожадният за жълти точки супер-агент Pac-Man ще се появи скоро на големия екран. Namco и Gaga са продали правата за Pac-Man на Crystal Sky и филмовата агенция смята да се възползва от тях съвсем скоро. Засега е ясно единствено, че филмът ще бъде приключенски и няма да има много насилие, а повече информация по темата сигурно ще се появи много скоро.

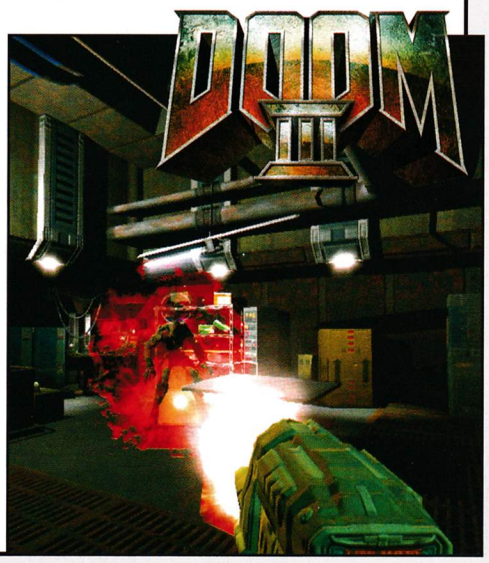
Преименуваха Windows Commander

Windows Commander става Total Commander. Това е крайният резултат от поредната изява на адвокатите на Microsoft. Проблемът е свързан с присъствието на думата windows (прозорци), която според адвокатите на Бил Гейтс не трябва да се ползва от други фирми. Ако много случайно не знаете за какво служи програмата, ще поясня, че това е файлов мениджър, вдъхновен от стария Norton Commander за DOS. Може би скоро ще трябва да прекръстим по някакъв нов начин и прозорците на нашите домове или поне да плащаме годишен абонамент на Microsoft... :))



Какво се случи с Doom III?!

В интернет съвсем неочаквано се появи алфа версията на най-дългоочаквания хорър шуутър Doom III, представена на E3 тази година. Реакцията на id Software и шефа й Джон Кармак се изчерпа с изказването, че във фирмата са "разстроени", но няма да предприемат промени в играта във връзка със случилото се. Първи впечатления от геймплея на алфа версията можете да прочетете на стр. 8.



ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Lord of the Rings: Two Towers	EA
Splinter Cell	RedStorm
NBA Live 2003	EA Sports
Elder Scrolls III: Tribunal	Bethesda
Bond 007: Night Fire	EA
Master of Orion III	Infogrames
Lionheart	Interplay
Praetorians	Eidos Interactive
ARX Fatalis	JoWood
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	UBI
O.R.B.	Strategy First
Platoon	Strategy First
Riddle of the Sphinx II	DreamCatcher
Star Trek: Starfleet Command III	Activision
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Revolution Software

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Злосторници откраднаха алфа-версията на третия DooM от id Software. Докато Джон Кармак ронеше крокодилски сълзи и проклинаше софтуерните пирати, Момчил Милев изгаряше от нетърпение да види за какво точно става дума...

"Само един човек стои между Земята и Ада".

Годината е 2145-та, а този човек си ти – закоравял космически десантчик, попаднал във водовъртежа на събития, които надминават границите на човешкото въображение. Точно ти трябва да оправяш кашите на Union Aerospace Corporation (UAC) – базиран на Марс мултинационален конгломерат, който се опитва да изобрети способ за хиперпространствено пътуване, но вместо това отваря портал към паралелна вселена. Вселена, която се оказва самият Пъкъл...

Това е завръзката на DooM III – продължението на най-великия триизмерен шутър на всички времена, което май ще бъде най-чаканата игра през следващата година. Засега едва ли има смисъл да говоря много-много за сюжета на играта. По-важното е друго – из интернет плъзна алфа-версията ѝ, представена на тазгодишното геймизложение E3. "Бащата" на DooM III Джон Кармак със сигурност още дълго време ще си скубе косите заради този гаф... За радост на всички DooM-маниаци

3D SHOOTER	
издател	id Software / Activision
сайт	www.idsoftware.com
излиза	неизвестно кога

това не е само технологично демо

което просто да онагледява възможностите на нейния феноменален графичен енджин. Освен че можете да изгледате изключително ефектно филмче, алфата дава възможност да постреляте на воля из три нива. Ще имате уникалния шанс да се запознаете "на живо" (и "на мъртво") с някои от пъклените създания, които ще искат да ви схрускат или разпарчадосат във финалната версия. Ще опознаете възможностите малка част от смъртоносния арсенал на марсианските "звездни рейнджъри"... Но всичко по реда си.

На първо място трябва да отбележа, че алфата е бъгава и много лакома за ресурси. На моменти имах чувството, че на моя GeForce 4 Ti 4200 ще му се пръсне сърчицето. Това обаче нищо не означава, тъй като става дума за мно-о-ого ранна версия. Тя е обозначена с индекс 0.02, което трябва да ви наведе на мисълта, че ще претърпи маса преобразувания и оптимизации. Най-общо казано: когато изключа светлосенките и няма повече от 1-2 гадини, играта върви със скорост 12-15 кадъра в секунда.

Въпреки че става дума за много ранен етап от разработката, резултатите по отношение на визията са направо зашеметяващи. До момента никой производител на игри не е дръзвал да наблъска толкова много полигони в моделите на героите. Крайният резултат е

визия, съизмерима с компютърно генерирани филми

като Shrek и Final Fantasy. Ако се вгледате в своя командос, в някой от неговите другари или пък в зомбираните му противници, ще можете да забележите детайли като отделните фибри на тяхната мускулатура, изпъкващите под кожата кръвоносни съдове, ситните бръчки около очите или дори косъмчетата от нечия набола брада. Не са пропуснати и такива дреболии като например релефните грайфери на подметките. Е, точно тях ще можете да ги видите само на статичен скрийншот, тъй като инфарктният ритъм на играта няма да ви позволи да се разсейвате с глупости. Играта предлага и феноменална интерактивност. Съдейки по алфата, вероятно ще можете да размествате, отстрелвате и изобщо да си взаимодействате с по-голямата част от предметите из нивата.

Това, което безапелационно изстрелва DooM III на светлинни години пред всички останали, е използването на осветлението, сенките и отраженията. Просто такова нещо до момента не е правено. Ще забележите, че героите хвърлят сенки не само

върху околните предмети, но и върху самите себе си. А когато източниците на светлина са няколко или пък се движат, усещането е направо неописуемо.

Именно по този начин хората от id Software са успели да постигнат супер психарска и потискаща атмосфера, гарнирана с ужасно много кръв. До известна степен тя ми напомня на филма Resident Evil (не на играта). Може би защото из нивата бродят много подобни зомбита, които имат гадния навик да се правят на умрели и да нападат в гръб. Може би защото автоматът на главния герой леко наподобява пушкалата на командосите от въпросната кинолента. Може и да е заради подозрението, че някои от адските изчадия в DooM III сякаш са първи братовчеди на зверовете, родили се в секретните лаборатории под Ракуун Сити. Всъщност не съм особен фен на филма Resident Evil и само неотразимата Мила Йовович спасява положението... :)

А сега идва ред на геймплея. В DooM III

май няма да има масови кланета

Съдейки по алфа-версията, гадините ще са малобройни, но пък качествени. До момента не съм се бил с повече от 2-3 наведнъж. Представителите на противниковата фауна, с които се сблъсках в демонстрационните три нива, са няколко вида. На първо място това има два вида зомбита – шишкаво и хърбаво. Те са невъоръжени, движат се сравнително бавно, но пък често атакуват от засада. Появяват се и демоните, които в стария DooM приличаха на прасета. Сега те имат доста по-хищен и кибернетичен вид в стил Quake. В играта присъстват и командоси-мутанти, които са въоръжени с многоцевни картечници или пък имат дълго пипало вместо ръка. Когато се окажат близо до вас, въпросните адови войници налитат на ръкопашен бой и раздават ритници под пояса. Доста зловещо изглеждат и старите ни познайници Imровете, които вече не само изстрелват огнени кълба, но и се мятат от няколко метра дистанция, раздирайки жертвата с нокти. Най-страховити обаче се оказаха "пъклените рицари", които не са много сайбър, но пък представляват истинска планина от мускули...

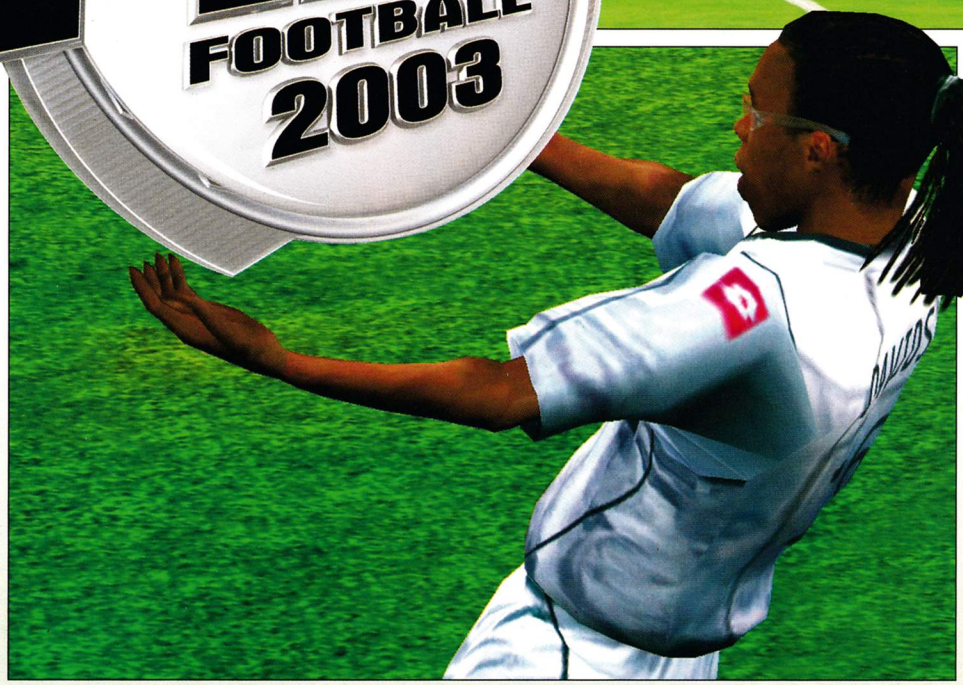
Оръжията, които ще откриете в алфата на новия DooM, са само три. Най-впечатляващ е автоматът. Той е нещо като силно модифицирана sci-fi версия на една съществуваща и много футуристично изработена белгийска скорострелна карабина. Тя носи името P-90 и използва нестандартен хоризонтален пълнител, който се зарежда успоредно на цевта. Аналогът ѝ в DooM е наречен PWAC 1087-X. За разлика от своя първоизточник той е снабден с електронен индикатор за боеприпасите и има поне две дула (всъщност не се вижда много ясно, може и да са три :-)). Освен него главният герой носи горе-долу стандартна пушка-помпа и самозаряден пистолет, който прилича на много усъвършенстван "Глок". А ако си активирате чийтовете, можете да си пуснете и част от арсенала на стария Quake III като например плазмената пушка, ракетомета или пък BFG-то. В интерес на истината изглеждат малко нелепо и гротескно. Вероятно те ще послужат като основа за разработка на новите им DooM-ски аналози...

Но това вече са спекулации. В крайна сметка нека изчакаме някоя по-завършена версия на играта, преди да си правим каквито и да е генерални изводи. Но дори и това, което видях в алфата, ми е достатъчно, за да прекарам в трепетно очакване месеците до официалната премиера на DooM 3!

Момчил Милев

P.S. Не се стряскайте от индикатора за кадри в секунда (fps), който се намира в горния десен ъгъл на скрийншовете – пуснал съм играта на по-висока резолюция и с всички спецефекти, за да я видите в целия ѝ блясък. :-)

Най-реалистичният футболен симулатор? Най-новаторската FIFA? Опитайте да станете 12-тия играч и ще си отговорите на тези въпроси!



Марката EA Sports винаги е гарантирала много яки и суперкачествени спортни игри. Естествено FIFA 2003 не прави изключение, като и тази година всички футболни запалянковци получават своята редовна порция емоции на "зеления килим". Интересно е обаче дали от EA Канада са изпълнили всичките си обещания? Те говореха за изцяло обновен енджин, коренно различен геймплей или казано направо – една нова игра! Ако трябва да съм откровен, това е така – за първи път можем да видим дотолкова реалистичен футболен симулатор за PC. Както беше обещано, системата за пасове е изцяло променена, движенията на футболистите са много повече и още по-истински, функциите, които играчите имат, са много повече пък и както казваха от EA:

топката вече се държи като топка

Но нека не бързам да ви разкривам всички новости, а започнем лека-полека с частта за графиката.

Тази година лицата на FIFA са три, а именно Роберто Карлос, Райън Гигс и Едгар Давис, като всеки един от тях представя различен стил на игра. Както и миналата година, поредното продължение на футболния

FOOTBALL SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Sports
сайт	http://fifa2003.ea.com
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM 2 CD · PlayStation 2 · NINTENDO GAMECUBE

КОЙ КОЙ Е ВЪВ FIFA 2003?

DA SILVA ROBERTO CARLOS
Позиция: Защитник
Клуб: Real Madrid (Spain)
Роден на: 10/04/1973
Роден в: Garca (Brazil)
Височина: 168 cm
Тегло: 67 kg
Играл е в:
Palmeiras – Brazil
Inter – Italy
Real Madrid – Spain

RYAN GIGGS
Пост: Халф
Клуб:
Manchester United (England)
Роден на: 29/11/1973
Роден в: Cardiff (Wales)
Височина: 180 cm
Тегло: 68 kg
Играл е в:
Manchester United (England)

EDGAR DAVIDS
Позиция: Халф
Клуб: Juventus
Роден на:
13/03/1973
Роден в:
Paramaribo Surina
Височина: 169 cm
Тегло: 68 kg
Играл е в:
Ajax – Netherlands
AC Milan – Italy
Juventus – Italy

симулатор е реализирано с почти перфектна визия. В тазгодишната версия са включени 20 реално съществуващи стадиони, които наистина изглеждат като на живо. Сантяго Бернабеу, Олд Трафорд, Стад Дьо Франс, Олимпийският стадион в Япония... Всъщност няма значение къде се намират терените, всичките са направени като истински.

Друга графична новост са неизброимо многото skin-ове на играчите. Вече повечето футболисти приличат на себе си и наистина са направени като живи. В играта има 40 хиляди (!) играчи и 350 отбора, в които за съжаление няма български. Във всички отбори има футболисти с реални лица. Няма да ви давам примери, защото те просто са толкова много, че което и име да назовете, физиономията му ще е в играта! Всички отбори имат и по няколко екипа като преди всеки мач ще можете да избирате с какви фланелки и шорти да промените вашите хора. Те също са съвсем истински – с рекламните щампи и с истинските си шарки и цветове.

Публиката на 2003-та също е пресъздадена на много високо ниво – тя е раздвижена, различна на различните стадиони – подивели фенове мятат димки и ленти, палят факли и изглеждат като истински футболни лумпени.

Редом с безумните графични постижения, публиката е и доста гласовита.

Саундът

В новата версия на FIFA-та са записвани истински възгласи и песни на агитки и, повярвайте ми, благодарение на тях, ще се почувствате все едно сте отишли на стадиона. На култовия Анфилд примерно звучи много истински "You'll never walk alone". Когато играете добре, привържениците на вашия отбор скандират името на тима ви и при всяка ситуация реагират спонтанно и адекватно.

Саундтракът на FIFA 2003 също е много впечатляващ като в него има изпълнители като Kosheen, Safri Duo, Fat Boy Slim и Ms. Dynamite. Музикалният фон стои много добре и наистина се оказва, че и тази година е едно отлично попадение.

А може ли да има добър мач, без як коментар? Вече за вас срещите коментират Ally McCoist и John Motson, които се справят адски добре и много увлекателно.

Време е да кажа няколко думи за ексклузивния и новаторски геймплей. Стигнахме и до показателя, получил

НАКРАТКО

ПЛЮСОВЕ

Още по-мощен енджин
Много нови движения
Ново и подобрено AI
По-трудно се отбелязва гол
По-добри графика и саунд

МИНУСИ

Неинтуитивни контроли!
Неинтуитивни контроли!
Неинтуитивни контроли!

4.5 в графата с оценки. Много от вас ще зададат въпроса: защо? Защо тоя глупак е написал 4.5 при положение, че откъм геймплей новата FIFA е много по-реалистична. Отговорът е много прост и сигурен съм, ако седнете пред PC-то, ще се убедите сами в това:

Контролите са супер неудобни!

Тази година EA са решили да експериментират с управлението и се оказва, че играта е трудно контролируема. За пример ще кажа само, че вече всеки бутон прави по 2-3 неща и има различни функции със и без топка. Оказва се, че W вече не е бутонът за спринт. Всеки пък, когато взема коженото кълбо, някак без да искам започвам да се помпам на W, а вие? Новият бутон за тази функция е E. Но пък ако започнете да се помпате, играчът автоматично ще подаде топката. Ако го задържите обаче, ще почнете да спринтирате и след като минете десетина метра, футболистът ви ще комбинира с някой съотборник напред. Реалистично, а? Въобще откъм контроли играта е толкова объркана, че дори след две седмици опити да свикна с тях не успях да направя нищо. Признавам си, управлението ме победи! Може пък и грешката да е в мен, може да съм станал малко консервативен, но защо ми се струва, че доста хора ще реагират като мен...?

Казано с други думи, пичовете от EA Канада са направили едно революционно ново AI, добавили са много нови движения на футболистите, променили са системата за пасове, но са оакали управлението на цялата тая прекрасна работа. Ако един новак в жанра седне пред монитора и се опита да играе на FIFA 2003, това вероятно ще му се удава горе-долу. За жалост старите фенове нямаме почти никакви шансове – ръцете ни са залепнали за старите клавиши и едва ли някои би могъл да ни вбие в главите новите изврати. Можете ли да си представите, че главичките се бият с бутона "E"?

Стига толкова критика за контролите, защото иначе ще решите, че съм противник на играта. Не е така – във FIFA 2003 има някои наистина хубави решения откъм геймплей – например новата система за пасове, дриблиране и шутиране. Топката вече не се залепва за краката ви, а трябва да я контролирате и да я пазите. В началото ще се убедите, че всеки ваш пас ще бъде пресичан от противника и, сигурен съм, ще се изнервите много. Когато свикнете с

логиката на играта

обаче, ще се уверите, че всичко вече е много по-реалистично. Естествено и тук си има бъгове. Понякога, когато компютърният противник подава, играчът, който очаква паса, ще си стои на едно място и няма дори да реагира. Това ще ви улеснява доста в началото и, убеден съм, в един момент ще ви се разходи по нервите. Друг много гаден момент са изпълненията с глава. След като този показател беше направен почти перфектно във FIFA World Cup 2002, тук е доста по-сложно да засечете топката.

Смятам, че към края е хубаво да спомена няколко думи за интерфейса и новостите по менютата. Естествено, козметични промени в тях има като вече менютата изглеждат малко по-конзолно. Когато примерно песните се сменят, ще виждате малко прозорче, което показва чие е парчето и как се казва. В опциите тази година е добавено ново ниво на трудност – Semi-pro, което се намира между Amateur и Professional. Както и в миналата ревизия на играта, ако се затруднявате много, ще бъдете посъветвани да свалите на по-лесно ниво или ако сте много добър – да повишите сложността.

Общо взето FIFA 2003 е една много добре направена игра с много новости откъм геймплей, които за съжаление не могат да бъдат консумирани ефективно заради новите контроли. Остава въпросът дали една перфектна футболна симулация е перфектна при положение, че дългогодишните й фенове трябва да променят своите навици...

Орлин Широв

FIFA – ВЧЕРА, ДНЕС И УТРЕ!

През далечната 1993 притежателите на Sega Megadrive бяха наистина ощастливени от появата на първата в историята на геймминга FIFA. Тя се казваше FIFA International Soccer и предлагаше наистина безумна за времето си графика и впечатляващ саунд. През 1994 тази вече превърнала се в култова игра, се появи и за PC с името FIFA International Soccer 94 и така постави началото на FIFA компютърната серия.

1996 година беше годината на европейско първенство и затова EA не се забавиха, а пуснаха FIFA'96 – нещо революционно ново и изключително красиво. Тази игра постави основите на сегашния вид на серията със своята псевдотриизмерност и сериозен вид. В края на 1996 година на бял свят излезе и FIFA'97, която вече беше истинско 3D. Тя изглеждаше перфектно, но за съжаление геймплеят беше ужасен. Заради това много геймкритици вече бяха отписали серията. Изненадващо в края на 1997 година излезе FIFA: Road to the World Cup '98. Това е най-любимата ми FIFA до момента, предлагаща както перфектен геймплей, така и зашеметяваща графика и звук. Много напомнящата на нея FIFA 99, излязла в края на 1998-ма, също беше добро попадение и с нея EA сигурно потвърдиха позициите си на PC пазара. В края на 1999 година дойде ред и на FIFA 2000, която учудващо приличаше на изданието от предишната година. С тези три поредни почти еднакви игри EA разочароваха феновете си. Почти всички бяха решили, че футболните симулации са изчерпан жанр. Но мнението им се обърна наопаки през 2000 година. Тогава EA пуснаха две футболни игри – Euro 2000 и FIFA 2001. Втората определено изглеждаше по-добре и даде надежда на геймърите, че има още хляб в този жанр. Тогава, в края на 2001-ва, се появи FIFA 2002, която буквално "скри топката" на всички. Още по-добро попадение беше FIFA World Cup 2002, която и досега си остава най-красивата игра от серията. Какво ни очаква занапред ли? Всички можете да видите на какво прилича новата FIFA 2003. Дали това е бъдещето на футболните симулатори или ни очаква нещо още по-изненадващо и революционно? Вероятно ще разберем след една година.

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Малкият магьосник триумфално се завръща

Хари Потър, не е ли това момче далечен братовчед на Бил Гейтс? Този и още много въпроси ми се въртят в главата откакто пуснах тая геймка. Но първо да видим аджеба що за същество е Хари Потър и има ли почва той у нас. Изглежда има, защото много от децата си умират да го четат, но това си е техен личен проблем. Та Хари е един малък очилат... опа поизпуснах си нервите. Дайте да почнем наново (сега без лични оценки), той е едно все още малко и осиротяло дете на родители магьосници. Единствената цел в живота му е като родителите си да изучи някое друго заклинание. И докато си мечтае за това, той ненадейно е приет в училището за магове Хогуардс. Там Хари е на голяма почит щото, изглежда, родителите му са били велики вълшебници.

Общо взето това е историята на първата част на играта (и съответно – на книгата). Сюжетната линия продължава с това как нашият герой се завръща в Хогуардс след нещо като лятна ваканция. Хари и добрият му приятел... ъ-ъ-ъ забравих му името, отиват на знаменитата гара, от която потегля влакът за училището, но за зла участ го изпускат. Оттук историята малко се оплита. Всъщност според мен е грешка играта да излиза преди филма, защото не са толкова много геймърите, които са прочели книгите и знаят за какво става въпрос.

Но да продължим с

Геймплея

Главното ви занимание ще е да овладеете няколко заклинания, които ще ви служат по време на игра. Освен това ще изпълнявате различни challeng-и, които ви поставят преподавателите. Та като стана дума за магии, трябва да спомена, че системата за "зазубрянето" им е доста опростена. Вместо сложния начин от предишната геймка, където трябваше да повтаряте с мишката формата на магически символ, сега просто трябва да натиснете няколко клавиша и научавате заклинанието. Също така ще имате възможност отново да играете симпатичния хогуардски спорт Quiddich. Хари отново изпълнява ролята на "търсач" в отбора на Грифиндор. Екстрите са си същите – жаби, които ви възстановяват кръвта, и магически карти.

Най-голямата новост обаче са дуелите. Да, ще можете да се дуелирате със съучениците си на специална арена. Така че зарязвайте Unreal Tournament 2003 и идвайте по-бързо в света на малкия Хари :))). Противниците ви ще бъдат с нарастваща трудност, а за награда получавате част от бобените зърна на врага (това е официалната парична единица в Хогуардс :-)).

Графиката и звука

Видеото и аудиото са си на предишното ниво. Разбирайте го буквално. Няма никакви промени, играта си е с добре познатия ни стар Unreal-ски енджин. Звукът и той си е добър, но не блести с нищо. Останала си е и добрата "колежанска" атмосфера в геймката. Така че, ако ви се играе нещо спокойно и горе-долу приятно, намерете си Harry Potter and the Chambers of Secrets, пуснете я и убийте възможно най-много пъти чиракамагьосник. :-)

Христо Танушев

ACTION ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
PC CD ROM	1 CD
издател	Electronic Arts
сайт	http://ea.com/eagames/main/pccd/hpcs
хардуер	Pentium 350 MHz, 64 MB, 3D Video
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PARADISE CRACKED

Едно от най-добрите RPG-та, излизали след Fallout

"Малко червено същество минава от дясно на ляво по монитора ви. Трупката на нетърпение се покачва с всяко от логата на фирмите-производители и издатели. Започва интрото. На перфектен български бавно се потапяте в атмосферата на свят, позициониран в не толкова далечното бъдеще.

Свят, достигнал до ужаса на съвременната цивилизация – пренаселване, масов глад и липса на ресурси. Свят, където Марс е отдавна тераморфиран (атмосферата и околната среда са променени изкуствено: от екстремно враждебни в удобни за живот), а орбиталната станция, построена със средства на всички по-големи световни сили, отдавна е факт и си обикаля като втора луна около Земята. Свят, където полицията е максимално ефективна, благодарение на хилядите технологични пробиви, направени в сферата на военната техника, но все още не достатъчно силна, за да контролира напълно Марс. Свят, където бунтовете са рядкост, но все пак ги има. Свят, където законът постепенно се изплъзва от ръцете на държавните органи и попада в ръцете на онзи, чиято пушка е най-голяма (между другото при мегакрасивите жени положението седи по подобен начин). Свят-мечта, свят-рай, но не перфектен, а един разрушен рай. Такъв, какъвто е раят само в кошмарите ви. Рай, който се приближава максимално до представата ви за ада.

Добре дошли в света на Paradise Cracked...

...моя свят. Оп, камерата на входа засича движение... мамка му и куки – и тук ме надушиха. Чао, приятели, ако оживея, очаквайте да се логна отново. Transmision Over!

Ха-ха, ташаклиите тъпи не могат да хванат и собствените си мисли. Измъкването ми в Чайна таун беше лесно като да източиш 2 байта. Ама вие още сте тук... добри сте, признавам. Нека да ви разкажа повече за себе си и света, където живея. Ако си спомняте филми от края на 20-ти и началото на 21-ви век като Блейд Рънър, Матрицата и Ghost in the Shell, значи имате поне малка представа за атмосферата, в която живея. Откакто избухна бунтът, всички са се изшашкали максимално и бавно превръщат китната дупка, в която живеем, в милитаризирана зона. Ама какво да ги правиш копелетата – всеки си търси правата. Засега се изправих срещу три от фракциите – Синдиката, който използва случая да вземе властта, бойците, които се водят повече от шибаните си идеали, отколкото от някакви по-реални цели, и тъпите куки, погнали ме по незнайни причини. А за млад хакер като мен тази комбинация не е най... хм, здравословна. На всичкото отгоре някакви още по-тъпи от куките наемници са се защурали навсякъде, стреляйки по всичко.. особено по мен. А казват, че в чата имало най-много комплексирани изроди...

Вече щях да съм с форматиран диск, ако не беше Джоб – готино приятелче. Вярно, че IQ-то му е малко по-високо от това на тухла четворка и стреля по-неточно от мен, но за сметка на това е здрав като бик (като се замисля така си и мирише) може да мъкне най-големите брони, а хване ли тежка картечница, много ти дреме за точността – всичко пада. Помогна ми да събера малко пари в началото, набутвайки ме в задачки и за Синдиката, и за бойците. Тук работата беше деликатна де, щото ако първите се усетят, че оперирам и с файлчетата на вторите, не само щяха да ме подпукат, но и да ме изпеят. А никой не обича да го пуцат от всички страни. И бавно, но сигурно, байт след байт електронните модули по тялото ми се увеличиха, подобрявайки всеки един от показателите ми – от точността, интелекта и издръжливостта до хакерските ми способности, здравето и начина, по-който управлявам машини.

Като споменах машини, та се сетих – лудница, копеле, лудница. Досега не се бях качвал на такава кола, но и тя бледнее пред бойния робот. Ако е прекалено малък и не можеш да си натовариш разплутия от стоене пред PC-то задник на него, нищо не ти пречи да го хакнеш и да го насочиш срещу бившите му командири. А куките душат навсякъде, оная патка, нахлула в дупката ми, го издуха първа. Обаче се оказа, че е само първата от цяла тумба специализирани тъпанари с постоянна подкрепа от бойни дроиди, командоси и, лелей как ги мразя тия нещастници – снайперисти. Ама с малко мислене и те не са проблем.

Значи номерът е следният – имам право на ход и в него правя каквото си искам, докато ми свършват точките за движение (ТД), после прасвам ENTER-а и идва ред на врага. Пътьом, ако става дума за битка, си избирам най-доброто местенце за прикритие, защото като ти хвърлят една граната в задния плъг, много ти пука дали си с 5 или 50 здраве – превръщаш се

ROLEPLAYING GAME

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Buka / PC Mania
сайт	http://www.gramis.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 256 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
2 CD

в купчина червени пиксели и целият ти инвентар пръсва по земята. Слава богу доста по-често това се случва на противниците ми. Можеш да си ходиш спокойно, можеш да припкаш, можеш и да приклекнеш, ставайки доста по-трудно улучваем, но каквото и да правиш, ако си на мерника ми, все си умираш – факт копеле, приеми го.

Всяко оръжие си остава там, където си свалил бившия му собственик. Но ако наистина ти трябва – гепвай го на часа, защото гадните наркоманчета само това чакат – да ти го свият под носа и да го шитнат за няколко дозички. Пък и на мен кинти ми трябват. В инвентара си мога да нося максимално две големи пушкала, един пистолет и амуниции за него. Бе то хубаво – реалистично, ама да се одървиш по средата на по-голямшка битка без пукнат патрон си е бая гнусничко – като да ти се форматне хардът, докато записваш клипче със съседката от горния етаж.

Амуниците също са доста разнообразни. Има три основни типа поражение – нормални, свалящи мизерното ти здраве към вечния покой, шокови, замразяващи те като забил Windows в рамките на три хода и запалителни, продължаващи да те пърлят три хода, след като са те праснали. Нормалните муниции също се различават по калибъра си и съответно по далекобойността и ефективността си. За да е по-интересно, можеш да стреляш в три режима в зависимост от ситуацията. Прецизния изстрел хаби двойно повече ТД, но за сметка на това ти вдига точността, нормалният си е нормален, а някои от оръжията могат да включват автоматика – на къси разстояния, просто попилява врага.

Айде, да ме прощавате, ама ще бягам към стрийп бара. Знам, че е напечено, но тая русата на втория пилон не е за пропускане".

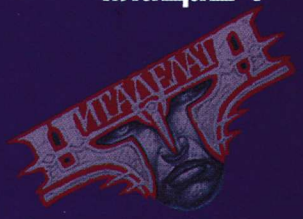
Из дневника на един хакер

Вместо заключение

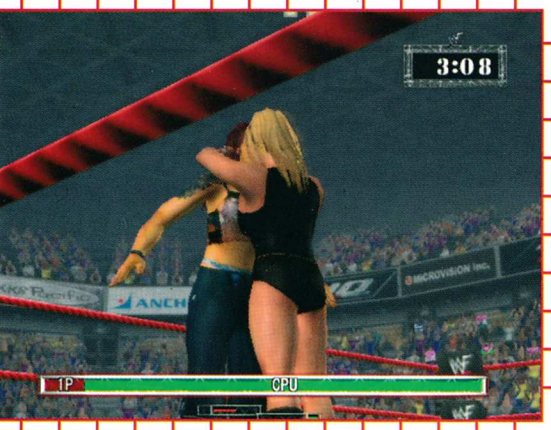
Последната седмица я прекарах основно с едно от най-вдъхновяващите тактически RPG-та напоследък. Зад един завидно добър 3D енджин и невероятна (наистина) музика стоят перфектно дублиране и превод на български. Искам да кажа едно "бравос" на артистите, работили по проекта – на моменти са по-добре и от оригиналното руско звучене и са предали доста по-голяма индивидуалност на героите. И тъй като на последно място винаги слагам критиката, а без такава не може, нещата, които не ми харесаха в Paradise Cracked, са две – играта на моменти е малко мудна, в други моменти е бая трудничка и те кара наистина да се поизпотиш.

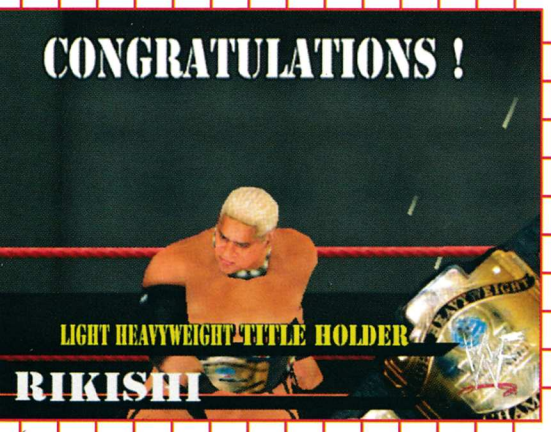
Другото е, че като влезеш в някоя област, избиеш всичко, след което влезеш във втора, но се сетиш, че си забравил нещо и се върнеш, зоната пак ще си е напълнена с гадове. Но това не е нито фатално, нито пречещо на геймплея, на моменти даже точно обратното.

Георги Панайотов

Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри
всеки месец големи награди за
най-запалените геймъри
ЦЕНИ: I ЛВ / I ЧАС НОЩНА МРЕЖА 4 ЛВ.
45 компютъра
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934
www.citadela.hit.bg
плащаш 1


играеш 2 часа





WWF RAW

За радост на някои и за тъга на други кечът по телевизията беше спрян. Интересно е, че той винаги предизвиква някаква емоция в зрителите — било омраза или вманиачаване. Както и да е, оказа се, че изпълненията на Скалата и Ледения не могат да се впишат в плана на bTV или по-точно в плана на около 3000 майки, отказващи да признаят, че не могат да контролират децата си да не го гледат (проблем на възпитание най-вероятно) и засипали мейлите на гореспомената телевизия с протестни писма.

Всъщност кечът си е яка индустрия, подобна на игрите. С други думи — знаеш, че това, което става на екрана, не е истинско, а само инсценировка, но те кефи начинът, по който го правят. Пък и казвайте каквото искате, но не можете да отречете, че не навсякъде може да се види картинката на 180-килограмово говедо, което сяда върху лицето на руса и едрогърда пичка.

Така и така заговорихме за игрите — напоследък на тема кеч няма много добри заглавия за PC (м-да, конзолите пак са облагодетелствани). За последните няколко години единственото нещо май беше WWF Points of Authority, което малко или много си беше провал. Но сега, сега драги читатели, имаме може би най-добрата игра, посветена на този "спорт"... всъщност на това шоу.

Направи си звезда

След като изгледате логата на производителя и брутално интро, пред вас застават едно на пръв поглед опростено меню. На пръв поглед, защото всяка позиция от него съдържа в себе си поне по пет подменюта. Първото от тях е за единичен мач. Избирате си кечиста, избирате си и опонент, след това решавате колко говеда ще има едновременно на ринга (от 1 vs. 1 до 4 vs. 4) и започвате мелето. Доста по-интересен е режимът Title Match. В него ще трябва да спечелите шампионските колани в следните дисциплини: Женска, Лека, Супертежка, Hardcore, Европейска, Интерконтинентална и WWF супертежка. Кефът е, че не сте лимитирани в избора си на персонаж и преспокойно можете да участвате с Буба Рей Дъдли срещу танкове като Трите Хикса, Гробаря, Тест, Кейн и други.

Третият турнир е King Of The Ring. В него участват осем души, които се състезават за дадената титла. Тук двойките са предварително определени и вие можете да изберете с кой точно да се състезавате, да участвате само в неговите мачове или да участвате във всички мачове с всички двойки. Тук всичко е позволено — можете да налагате опонента си дори на ринга с огромния инвентар, предлаган в играта — разбирайте кофи за боклук, собствената му шапка, вериги, гуми, дори сноуборд.

В менюто Create a Superstar ще срещнете нещо, типично за хардкор ролевите игри — възможността да загубите от половин до един час в създаване на кечист по ваш вкус. Тук опциите са наистина много — започвайки от пола, тялото, лицето, косата, маска (евентуално) и стигайки до подробни опцийки от типа какво точно е облеклото на левия лакът или десния бут. Ще можете да изберете специалните му движения, бъзиците, които ще си прави с врага, когато е на ринга, въжетата или извън сцената, дори пироефектите и музиката, на които ще се наслаждавате при неговата поява.

В Музея ще можете да прочетете кратките биографии на кечистите, да чуете интро музиката им, както и да разгледате всички отворени предмети, с които сте налагали опонента допреди няколко минути.

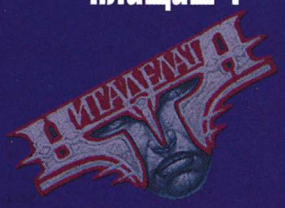
Show time

Геймплеят е почти перфектен — присъстват всички кечисти от Федерацията, има ги всичките им специфични движения, много типове игра, много екшън. Почти, защото в един хубав момент виждате, че движенията всъщност много си приличат, че въпреки огромното разнообразие от победни жестове и знаци

FIGHTING

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Microvision / THQ
сайт	www.thq.com
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
2 CD

плащаш 1


играеш 2 часа
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934

към публиката, абсолютно всички кечисти реагират по еднакъв начин, когато загубят (падат на колене и удрят ринга с юмрук). Че липсват интересни моментчета, когато почти смятате, че сте победили, и в този момент някое "приятелче" влиза на ринга и ви подпуква...

Но нека се спрем по-подробно на боя. Имате няколко основни клавиша за управление на героя — за атака, за хващане, за блок и за действие (и дразнене). Индикаторите на екрана са два — за издръжливостта ви (всеки удар ви уморява — падне ли този индикатор на нула, ще трябва да починете) и за екзалтираност на публиката, който заменя лентата с кръвта в другите fighting игри. При всеки удар или тръшване във вашия актив той ще намалява за противника и ще се увеличава за вас. В подобен момент публиката ще очаква да туширате противника и ако се тръшнете върху него, много вероятно това да стане.

Друг важен елемент е, че не трябва да прекалявате с кютека, за да не ви намрази публиката. Ако пребивате опонента по-яко от необходимото, изведнъж радостта на публиката към вас ще се превърне в жалост към кучето в краката ви. Така може да се окаже, че той ви е туширал, когато най-малко сте го очаквали. Когато индикаторът започне да проблясва, а опонентът е замаян (вкарайте му серия от три бързи удара и накрая "Ръката на народа" при Скалата) ще можете да му направите "Финален удар", специфичен за всяка от звездите. И, повярвайте ми, истински кеф е от вашите пръсти да произведете "Зашеметител", "Жабешко цамбурване", 'Стените на Йерихон" или "Захапката на акулата".

При ударите и хвърлянията ще трябва да комбинирате няколко клавиша едновременно и те са различни в зависимост от позата на врага. Например с няколко натискания на [D] и след това на стрелката нагоре плюс още няколко удара ще вкарате няколко тупалки в гръдния кош на опонента и ще го свалите с ритник в лицето на земята. Оттук можете да го вдигнете за главата и да продължите да го обработвате, да му счупите крака, да се хвърлите с лакът върху гърдите му или да го хванете за туш. При хвърлянията нещата са подобни. С бутона [S] се вкопчвате във врага и след това с единично натискане на клавиша за хващане или удар, както и с комбинация от стрелките, ще изпълните множество ефектни движения.

Не забравяйте и

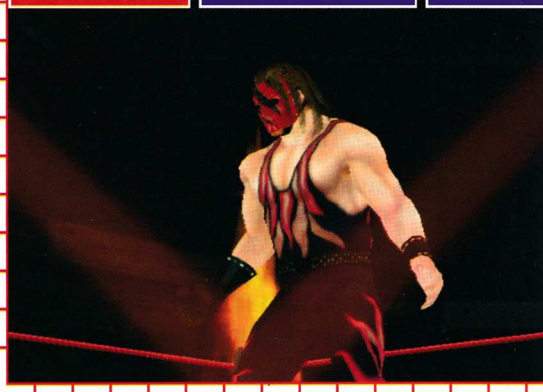
интерактивността на обектите

около вас — можете да вземете някой стол и да подпукате противника или да разбиете главата му с някой от кашоните около ринга, след което да вземете разсипалите се неща и да продължите да го намилате. Можете да се качвате и слизате от въжетата или пък да придърпвате или удряте опонента, качил се на въжетата. Изобщо свободата от движения е огромна.

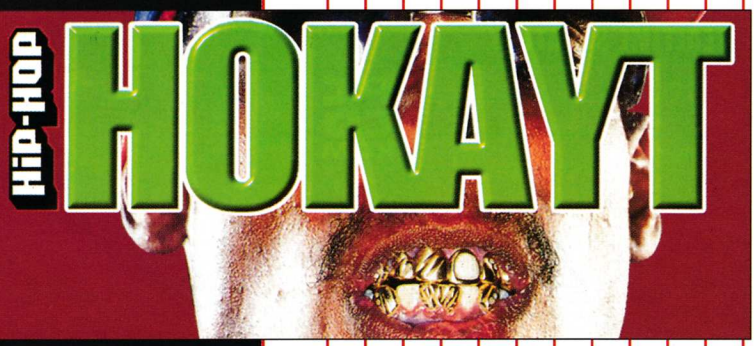
За финал малко от графиката и звука. Играта е порт от конзола, затова не се учудвайте, че резолюцията е фиксирана на 640x480 и нямате право на промяна. Друга специфичност са перфектно анимираните и направени кечисти, отвратително изглеждащата публика, още по-отвратителната позиция на камерата в някои моменти и най-отвратителното вдигане на банери от страна на публиката, които ви закриват 75% от видимата площ. Не мога да не отбележа невероятните светлинни и пироефекти при влизането и представянето на кечистите. Всъщност ако имате видеокарта с TV Out, заслужава си само за няколко минути да включите компютъра към телевизора и да поиграете — разликата е огромна.

Музиката е жестока. Няма да я описвам, само ще спомена някои имена: Limp Bizkit, Motorhead, Marylin Manson. Мисля, че това ви е достатъчно.

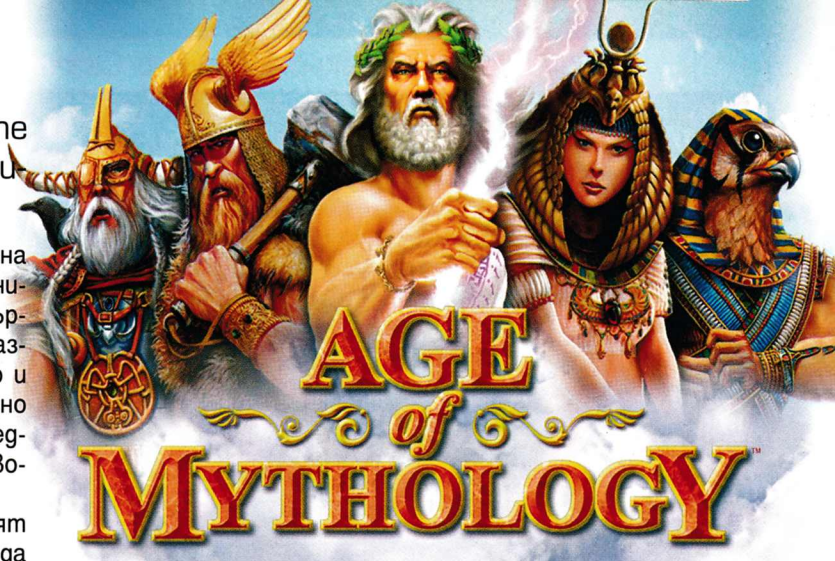
Георги Панайотов



СПИСАНИЕ С ОТНОШЕНИЕ



Май настъпи часът, в който митичните създания трайно ще се преселят на вашите компютри...



Най-накрая дойде и моментът, когато мога да седна пред компютъра си, да погледна глупаво към монитора и да започна да се чудя какво да джиткам първо. WarCraft III или пък StarCraft? Не-е-е, по-добре да разцъкам Civilization III... В този момент поглеждам надясно и какво да видя? Диск, върху който старателно е написано Age of Mythology. Според личната ми класация това е една от петте най-яки игри, които съм виждал през живота си.

От доста време насам подозирах, че последователят на Age of Empires ще бъде нещо велико. Спокойно мога да кажа, че програмистите от Ensemble Studios са положили нечовешки усилия в създаването му. Някои от вас, които все още не са видели или опитали това прекрасно творение, може би ще сметнат, че преувеличавам. Ще се запитат защо, по дяволите, толкова се превъзнасям? На това питане аз мога да отговоря с няколко може би тривиални, но много подходящи думи, а именно: тази реалновремева стратегия предлага невероятна графика, прекрасен звук, безкрайна във времето история, изобилие от богове, които правят играта още по-разнообразна, най-интересната кампания, която някога съм играл, както и един убийствен мултиплейър. Ако не ми вярвате, стартирайте Age of Mythology, впуснете се в света на митологичните същества и вездесъщите богове и след това пак си помислете дали съм прав или не, защото искате или не искате,

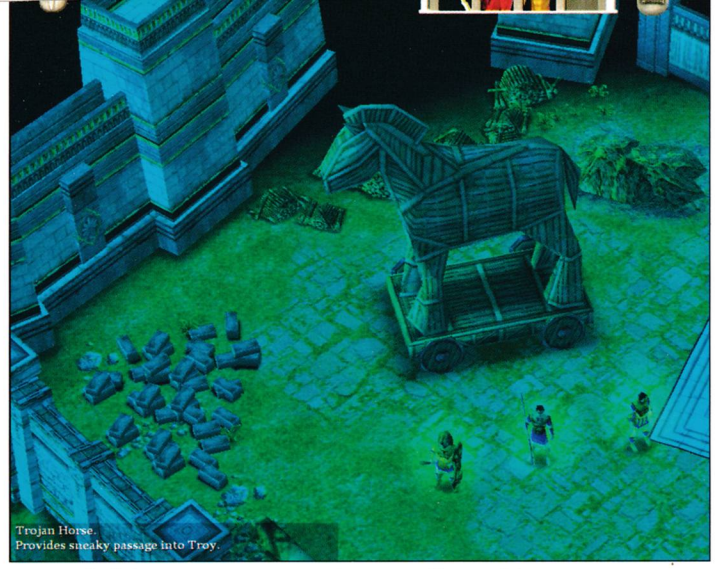
ерата на митологията започва

Но всичко по реда си. След като изгледах интрото на играта, останах с увиснало чене. Веднага след това започнах хищно да щракам по опциите на играта, нетърпелив по-бързо да оправя настройките и да започна да геймя...

Доста хора споделят мнението, че игрите от този жанр са насочени главно към мултиплейър. Но няма нищо лошо и техният сингъл да е на ниво, както например е в StarCraft и WarCraft III. Кампанията в Age of Mythology е един от най-запомнящите се нейни плюсове. Съдбите на трите цивилизации – гърци, египтяни и скандинавци, са оплетени в една изключително завладяваща история. Маниашките филмчета между отделните мисии, които са направени с енджина на играта, допринасят за по-пълното възприемане на историята и създават чувството, че вие сте именно този, от когото зависи всяко едно бъдещо събитие. Ако сте решили да играете мисиите на hard или на предпоследна трудност, няма да е лошо да пуснете tutorial-а, който след няколко интересни и полезни за вас нива директно ще ви прехвърли към първата мисия.

В началото на вашата кампания ще започнете от страната на гърците, чиято митология вероятно ще ви е най-позната. Напредвайки в мисиите ще имате възможност да минете и на страната скандинавци и египтяни. Главният герой в Age of Mythology е Аркантос – лидерът на... Атлантида. Той е привикан на помощ за обсадата на Троя, но впоследствие се оказва въвлечен в далеч по-голя-

REALTIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 2 CD
издател	Ensemble Studios / Microsoft
сайт	http://www.microsoft.com/
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1



мо приключение от легендарната Омирова сага за спасяването на хубавата Елена и построяването на Троянския кон. Силно зло се надига изпод земята и някой трябва да го спре.

Една от принципно новите концепции в света на Адеовете е

намесата на боговете

Тези свръхестествени създания са изключително важни за развоя на събитията и ако не ги почитате, сте загубени. Още в предварителния поглед за играта споменах, че е добавен и своеобразен нов ресурс, наречен favor, който всъщност представлява благосклонността на боговете. Той е необходим за всички митологични единици, които можете да привиквате на ваша страна, както и за уникалните ъпгрейди, които отделните богове позволяват да направите. Всяка раса добива този ценен ресурс по различен начин. Гърците строят храмове, където селяните се молят, египтяните правят статуи на своите богове, а скандинавците се сдобиват с него чрез битки.

Божествата в играта са общо тридесет и шест. Те се делят на два вида. Главните са по три за всяка раса, а второстепенните – общо двадесет и седем. Когато преминавате от една ера в друга (архаична, класическа, героическа и митологична), ще трябва да избирате между два второстепенни бога. Много често вашето решение ще определя и развоя на играта, тъй като всеки бог ви носи митологични единици, ъпгрейди и магии, характерни само за него.

Докато сме все още на тази вълна, трябва да спомена, че за всяка от четирите ери ще имате на разположение по една по-специална магия, предоставена от съответния бог. Тя може да се използва само веднъж на игра, но за сметка на това е изключително мощна и полезна. За пример ще дам Хера, чиято магия създава гръмотевична буря, способна да порази голямо количество единици за отрицателно време, или пък тази на Тир, привикваща глутница свирепи вълци, които започват да атакуват вражеските градски центрове.

Трите култури

Всяка от трите цивилизации и техните божества (било то главни или второстепенни) са ярко индивидуализирани и играта с тях се различава коренно. Ето кратка характеристика на техните особености и отличителни белези:

Гърците са изключително добри в изследването на картата, тъй като три от техните единици са скаути – катаскопусът (по земя), пегасът (по въздух) и хипокампусът (по вода). Юнитите им са по-силни от тези на останалите две култури, но за сметка на това са и по-скъпи. Елините имат разнообразни герои и повечето от тях

HiComm
HiComm
списание за нови технологии и комуникации
club alien's
www.aliensclub.net
gamers' WORKSHOP
списание за компютърни игри и мултимедия
HiComm
трети турнир по WARCRAFT
за
ГОЛЕМИЯ ШЛЕМ
начало: 23 ноември
място: Alien`s club
подробности за участие
ще намерите в клуба

нечуван награден фонд
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10
WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS
ПУЛСАР
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
Mtel

притежават по едно специално умение, което се използва автоматично при необходимост. Например Аякс – един от най-великите гръцки герои (макар и останал в сянката на Ахил), може да хвърля във въздуха вражеските единици с помощта на своя щит.

Скандинавците, от своя страна, нямат скаути. Те използват своята пехота за построяването на сгради, а техните работници служат единствено за събиране на ресурси. Имат един тип герои – херсира, но за сметка на това могат да контролират колкото си искате от тях (за разлика от гърците, които са ограничени в това отношение). С помощта на джуджетата пък те могат да събират злато със значителна преднина пред останалите.

Египтяните като цяло имат по-слаби войници, които обаче се тренират далеч по-бързо. Много от техните сгради не изискват ресурса дърво, често са почти безплатни и се строят бързо. Египетските работници събират суровини по-пъргаво от останалите две култури, а еквивалент на героите при скандинавците и гърците са свещениците и фараоните.

Какво ново в геймплея?

Освен гореспоменатите богове Ensemble Studios са направили и някои други дребни промени в начина на игра. Като цяло обаче всеки фен на Age of Empires ще се почувства в свои води веднага, щом стартира играта.

В Age of Mythology реликвите играят по-особено значение. Те са разпръснати из повечето карти и носят определени бонуси – например ускоряват работата на селяните или по някакъв начин облагодетелстват кавалерията или пехотата. За да се възползвате от тях обаче, ще трябва да ги донесете до своя храм, което става единствено с помощта на някой герой. Главната сграда (town center) пък не може да бъде построена, където ви хрумне. Из картата има определени неутрални селища, които трябва да бъдат завзети и те са единствената основа върху която можете да издигнете нова база.

Триизмерни благини за окото

За разлика от Age of Empires I и II енджинът в Age of Mythology е напълно нов и триизмерен. Можете да приближавате и отдалечавате камерата и дори да я въртите на 360 градуса, но всичко това не е от решаващо значение за развитието в мисиите и единствено изпълнява функцията "радост за окото". Като цяло графиката е изключително красива. Дори и от близо, единиците изглеждат достатъчно детайлни – няма ръбове и размазани текстури. Те оставят стъпки по терена, променят външния си вид след почти всеки ъпгрейд, а това е нещо, което липсва на повечето стратегии в реално време. Във водата, която съвсем реалистично се плиска по морските брегове, пък плуват зеленикави водорасли, забелязват се малки камъчета, а във въздуха се реят красиви птици. Атмосферата е просто невероятна.

И не на последно място: магиите на всеки бог са анимирани наистина перфектно. Трябва да видите със собствените си очи как на бойното поле започва да вали дъжд от метеори или пък как Зевс мята своята светкавица и убива на място който и да било юнит. Гледката е направо зашеметяваща.

Age of Mythology е снабден и с изключително добър саундтрак, който обаче, въпреки своите безспорни достойнства бързо ще омръзне след неколкостотин мулти- или сингълплейър игри.

Мултиплейърът

Това е може би най-важната съставна част от всяка съвременна реално-времева стратегия. Мрежовата игра бе и една от най-силните страни на Age of Empires. Тук ситуацията изглежда по аналогичен начин. Множеството богове и различните начини на развитие допринасят доста за получаването на една изключителна интересна мултиплейър битка. Дванадесет играчи могат да премерят своите сили на най-различни карти, създадени специално за случая. Все още е малко рано да се каже дали балансът на расите е достатъчно добър и дали някоя от цивилизациите няма да доминира при битки в мрежа. Бъдете сигурни, че съвсем скоро пак ще си говорим по въпроса...

Всъщност беше крайно време Ensemble Studios да кривнат от историческата линия, по която вървяха тъй дълго, и да поемат по една нова – приказната, като създадат нещо различно. Няма да се изхвърля ако кажа, че Age of Mythology е игра от ранга на негово величество WarCraft III. Дори в някои отношения може би го превъзхожда. Цялата тази работа може само да ни радва, защото какво по-хубаво за нас, геймърите, от жестоката конкуренция, която е на път да се заформи между Blizzard и Ensemble Studios на стратегическия фронт. Въпреки че двете игри се различават доста една от друга, мога да кажа, че са горе-долу на едно и също ниво – предлагат изключителен геймплей, зашеметяваща графика, увлекателен сюжет и инфарктен мултиплейър.

Асен Георгиев

ВИРТУАЛЕН СВЯТ

ВЕРИГА КЛУБОВЕ ЗА ИНТЕРНЕТ, ИГРИ И КИБЕРСПОРТОВЕ

БАИТ ЕКСПО 2002

Microsoft®

Приключи седмото издание на БАИТ ЕКСПО, където за втора поредна година организатор на КОМПЮТЪРНА ВАКАНЦИЯ е ВИРТУАЛЕН СВЯТ

Хиляди посетители имаха възможността безплатно да играят и сърфират на мощните Pentium 4 компютри на Виртуален Свят

Бяха раздадени награди – 100 клубни карти на "Виртуален Свят" с 2000 часа игра!

... а 14 спечелиха най-новия модел безжична оптична мишка на Microsoft!

Специални благодарности на колегите от "Майкрософт-България" и г-жа Красимира Краева – рекламна и PR агенция "ASK"

www.virtualworld.bg, e-mail: office@virtualworld.bg, тел. (02) 965-76-25

Класика в жанра или разочарование? Отговорът е някъде по средата...

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

Ето че за пореден път ще оживее една от най-великолепните и невероятни истории, писани някога от човешка ръка. "Властелинът на пръстените" не е просто обикновена книга. Това е неподвластен на времето разказ за един приказен и същевременно толкова реален и осезаем свят. Достойнствата на този роман са неизброими. Но как Surreal Software са успели да пресъздадат едно такова титанично произведение на скромните ни PC-та? Ще се опитам да дам изчерпателен отговор на това питане в следващите редове.

The Lord of the Ring: The Fellowship of the Ring представлява екшън приключенска игра от трето лице. Когато пожелаете обаче, гледната точка винаги може да се сменя и да гледате през очите на героя си. Тази перспектива е удобна предимно в случаите, когато е нужно да се използват стрелкови оръжия. Играта на Surreal Software проследява събитията от първата част на едноименната книга, а именно – историята за Задругата на пръстена. Предполагам е безсмислено да разказвам сюжета в нея, защото едва ли има човек, който да си пада по фентъзи и да не я е прочел или най-малкото – да не е гледал нейната нашумяла холивудска екранизация.

В различни етапи от играта ще поемате управлението на Фродо, Арагорн или Гандалф, като всеки от един от тримата герои има свои собствени умения и стил на игра. Приключението започва с

хобита Фродо

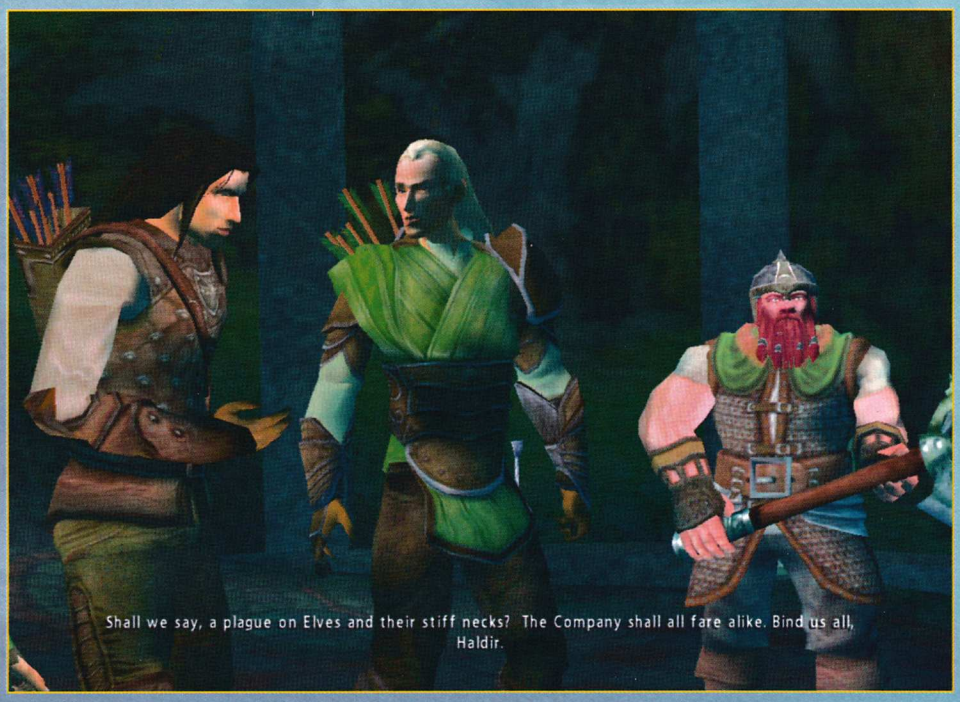
Този дребосък тръгва по тежкия друм на живота, екипиран с една обикновена пръчка за близък бой и доста камъни под ръка. В самото начало на играта ще трябва да се разходите из Графството, да продадете Торбодън на Лобелия и да се подготвите за тежките изпитания, които ви очакват. В момента, когато се сдобиете с Великия пръстен, Фродо ще получи характеристиката "непорочност" (няма нищо общо с плътските пороци. :-)) Тя определя времето, което хобитът може да носи Единствения и да остава скрит от околните преди да попадне под властта на мрака (естествено, стига да няма "черни конници" наоколо). С течение на играта, непорочността му ще се увеличава и Фродо ще може да остава в света на сенките за по-дълго време. Както може да се очаква, към средата на The Fellowship of the Ring героят ще се сдобие със знаменития малък елфически меч, наречен Жилото, който засиява в синьо при опасност от орки и с джуджешка броня Митрил. Двата изключително ценни предмета са дар от неговия чичо Билбо Бегинс.

Арагорн, син на Араторн

Известният повече като Бързоход и наследник на трона на Гондор е екипиран с лък и дълъг меч. Играта с него е ориентирана предимно към ожесточените сражения. Целта на Арагорн, естествено, е да заведе четиримата хобити – Фродо, Мери, Пипин и Сам до Ломидол при върховния елф Елронд, бранейки ги от Черните конници, препускащи по петите им. Ако не сте почитатели на твърде интензивните битки, играта с него няма да ви се понрави, дори когато в самия край на The Fellowship of the Ring се изправите и срещу летящия Назгул. Играта става далеч по-интересна едва когато

Гандалф Сивия

се присъедини към компанията на Фродо и поемете неговото управление. Освен своя жезъл той носи със себе си и необикновен елфически меч, с който се сражава не по-зле и от самия Арагорн. Но истинската стихия на Гандалф, естествено, са магиите. Той владее и употребява в битки няколко заклинания. Fiery Blast е огнен снаряд, който обгръща и изгаря целта. Благодарение на Lightning жезълът на Гандалф изстрелва светкавица, която може да рикошира и да ударя няколко жертви вкупом, при ко-


Shall we say, a plague on Elves and their stiff necks? The Company shall all fare alike. Bind us all, Haldir.

ACTION ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 2 CD
издател	Surreal Software/Vivendi Universal
сайт	http://www.lotr.com/
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

ето ги зашеметява. Heal възстановява напълно кръвта на мага, а с attract ударените същества за кратък период от време стават мишена за своите собствени хора.

Последната и най-ефектна магия е Staff Strike. Удряйки жезъла в земята, Гандалф създава пръстеноподобно енергийно поле, разширяващо се под формата на концентрични кръгове. Всеки, попаднал в неговия относително малък обхват, понася щети и бива временно зашеметяван. В общи линии това е нещо като Nova-та в Diablo II. Според мен Гандалф е най-сполучливо вплетеният в геймплея на играта персонаж.

Недостатъците

Както може би вече сте разбрали, играта на Surreal се основава на книгата "Властелинът на пръстените", а не на едноименния филм. Поради тази причина тя се придържа доста постриктно към произведението на Толкин. Въпреки това опасенията ми се оказаха верни. The Fellowship of the Ring е сравнително кратко забавление. Това не е толкова странно, особено като се има предвид, че повечето от събитията са предадени или по-скоро са претупани чрез междинни анимации. Два дни са достатъчни, за да я превъртите без хабене на излишни нерви. Нивото на трудност е само едно-единствено, което допълнително скъсява живота на играта. Логически задачи и интерактивност в The Fellowship of the Ring почти не съществуват. Малкото пъзели, които ще трябва да решите, не представляват особено мозъчно предизвикателство. Освен това нито един предмет в играта не може да бъде счупен, бутнат или преместен.

Една от силните страни

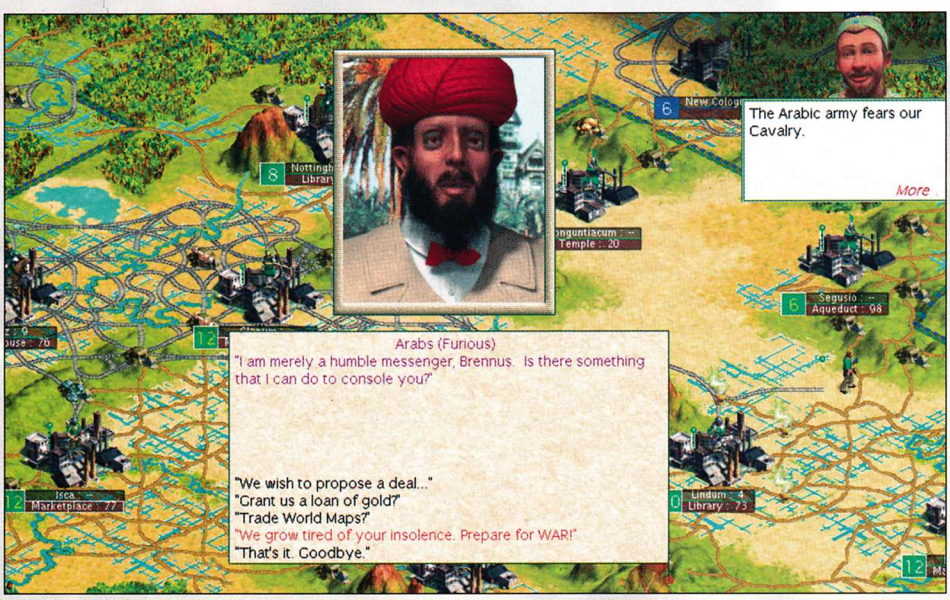
на The Fellowship of the Ring обаче несъмнено е нейната графика. Тя е меко казано перфектна, а атмосферата, която създава – изключителна. Графството, могилните ридове, Ломидол, Брее и още много други местности са изваяни изключително детайлно и по най-добрия възможен начин. Всичко това се допълва с невероятен омагьосващ саунтрак, напълно в тон с изискванията за подобен тип игра.

Ето че идва време и за обобщението. Вярно е, че недостатъците на The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, свързани с геймплея и нейната продължителност, не са за пренебрегване. Като цяло обаче играта може да се определи като доста ефектна. Сигурен съм, че тя малко или много ще се понрави всеки почитател на книгите на Толкин. Задачата на Surreal Software е била да пресъздадат правилно сюжета на книгата. В този контекст всякакви експерименти с произведението на английския писател и филолог биха били недопустими и доста рисковани. А и фактът, че това е първата подобна игра, поставила си за цел да вдъхне живот на Средната земя, донякъде оправдава постигнатото от Surreal. Поради тази причина общата оценка за нея може би е леко завишена. Надявам се, че за в бъдеще създателите на шедьовъра Drakan ще се поучат от допуснатите грешки. Може би "Двете кули" на конкурента Electronic Arts ще излезе далеч по-добро творение. Кой знае? Времето ще покаже. Дотогава ще наблюдаваме как EA отвръщат на удара с тяхната контрапродукция, създадена по холивудската екранизация на "Властелинът на пръстените".

Владимир Тодоров

Великата походова стратегия на Сид Мейър – такава, каквато винаги е трябвало да бъде

SID MAIER'S CIVILIZATION III PLAY THE WORLD



Най-общо казано, Play the World е един от най-качествените експанжъни, които някога съм виждал. Не само защото добавя редица нововъведения към играта, но и защото съумява да усъвършенства и обнови геймплея й до такава степен, че да го направи още по-привлекателен за всеки фен на поредицата. Но все пак вижте какво имам предвид.

Да направим игра

Новостите в Play the World започват да изкачат една по една още със самото му стартиране. Всеки, който ненавижда постоянната активност на варварски племена в своята територия, вече може да изключи напълно въпросните досадници от геймплея на играта. Така обаче рискувате да изчезнат и доброжелателно настроените колибки, които дават различни бонуси при тяхното посещаване.

Семейството на цивилизациите пък е нараснало с цели осем нови попълнения – араби, келти, скандинавци, монголци, корейци, испанци, картагенци и отоманци (познати и като турци). Всяка от нациите отново притежава по една уникална единица и няколко специфични характеристики, които я отличават от останалите. В експанжъна цивилизациите са разделени и на базата на четири културни групи – азиатци, средиземноморци, европейци и такива, населяващи Средния изток. В началото на играта можете да избирате дали всички "племена" да се разположат по картата, групирани според този критерий или напълно случайно.

Новите условия за победа

Тъй като Play the World е експанжън, ориентиран предимно към мултиплейър преживявания, Firaxis са обновили геймплея на новото отроче на Сид Мейър с няколко допълнителни и много интересни начина за победа, чиято цел е да ускорят протичането на играта. Те обаче могат да се използват също толкова успешно и в стандартния сингълплейър.

Преди началото на всяка игра имате възможност да определяте броя специални точки (victory points), нужни за нейното спечелване. По принцип те са 10 хиляди, но могат да бъдат увеличавани или намалявани според вашето лично желание. Има два начина за тяхното придобиване. Първият (victory points location) е като откривате определени полета от картата и ги задържате колкото се може по-дълго. Те ви носят по 250 точки всеки ход. Във втория (capture the princess) условието е да се доберете до противниковата принцеса (не може да се движи, атакува и защитава), която се помещава в столицата на врага, да я отвлечете и да я замъкнете до своя главен град. Това деяние ще ви гарантира скромния откуп от 10 хиляди victory points. Впоследствие принцесата ще се завърне обратно в дома си, а ако междувременно столицата на играча е унищожена, печелите още толкова точки.

Ако сте почитатели на бързото действие и искате да направите една напрегната и рискована игра на Civilization III, то в такъв случай вариантът elimination е тъкмо за вас. Когато тази опция е активирана, цивилизацията, която загуби който и да е свой град, бива елиминирана напълно от играта. Това условие за победа е просто идеално за мултиплейър партии, но ми се струва, че тук случайността и късмета играят доста решаваща роля.

Според мен специални овации заслужава нововъведението regicide. Чрез него всяка цивилизация започва играта с един крал, който за разлика от принцесата, може да се движи, атакува и защитава (макар и слабо). Играчът, чийто лидер умре, губи напълно. Същото нещо го има и във варианта mass regicide, но с тази разлика, че кралете са няколко на брой и това определено гарантира един интересен и интригуващ мултиплейър.

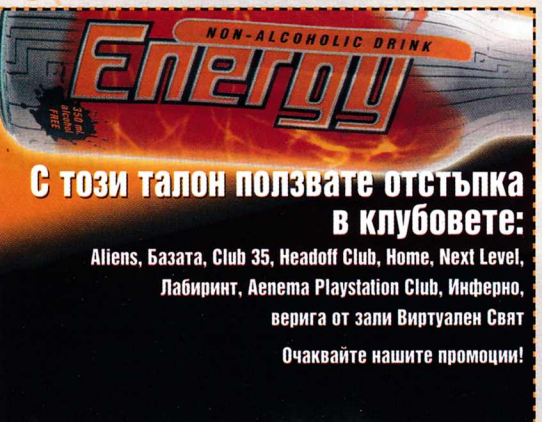
Други екстри

След като преминахме първоначалната подготовка за играта, време е да надникнем и в нейния геймплей. Основната ви единица – работникът, е леко префасонирана, за да се улесни още повече нейната употреба. Преди тя можеше напълно да се автоматизира и по този начин да извършва всички, присъщи за нея функции без ваша намеса. В Play the World оба-

TURN-BASED STRATEGY

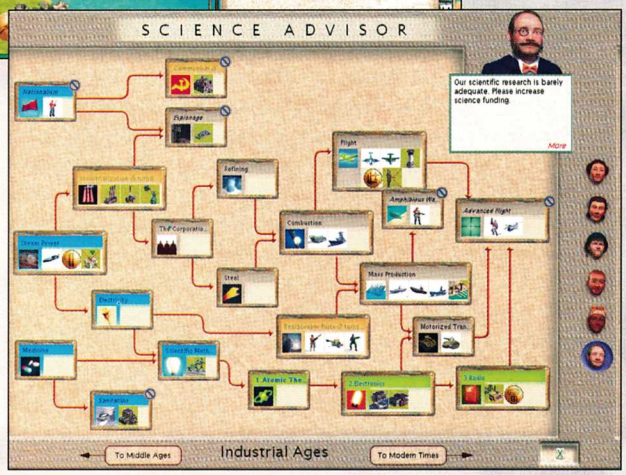
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Firaxis / Infogrames
сайт	http://www.civ3.com/
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD



че вече можете да избирате и кои точно да са те. Например ако имате желание да запазите известен контрол над него и да строите пътища, но не ви се занимава със замърсяванията, които започват да изникват щом стигнете до индустриалната ера, можете да автоматизирате единствено част от неговите умения. Освен това работникът вече изгражда и три допълнителни сгради освен крепостта и колонията – аванпост, който елиминира fog of war-а около него, летище, служещо за място, където въздушните ви единици могат да се прегрупират, и кула с радар, която увеличава атаката и защитата на войниците, намиращи се в близост до нея.

Градовете също не са подминати с лека ръка. Новите постройки, които се намират в тях, увеличават допълнително нивото на стратегия в Civilization III. По-голям интерес обаче заслужава новото чудо на света, което е в синхрон с концепцията на Firaxis за мултиплейър – глобалната мрежа Интернет. Цивилизацията, която успее да я построи, печели мощен бонус в сферата на научните изследвания и по този начин има голямата възможност да напредне по-бързо от всички останали в тази област.



Дребни промени са нанесени и в управлението на единиците, които вече могат да бъдат придвижвани в групи, а това, от своя страна, спестява време. Освен осемте специфични за новите цивилизации юнити, за цвят са прибавени и още два – партизаните и силната в нападение средновековна пехота.

Завладейте истинския свят

Ето че стигаме и до най-голямото нововъведение в този експанжън, а именно възможността за мрежови битки. Причината за отсъствие на мултиплейър толкова дълго време е много проста – една игра на Civilization може да продължи цял ден, че понякога и два. Но Firaxis са успели да намерят решение на този проблем, ускорявайки геймплея като въвеждат гореспоменатите нови условия за победа и няколко различни начини за протичане на един ход. Естествено, класическият turn-based отново е тук, но освен него са вмъкнати още и едновременен (всеки играч кара своя ход по едно и също време) и безходов – играта върви, без се прекъсва и без да ви уведомява за края на отделния ход. Но

Hot Seat

е без съмнение най-големият удар на Firaxis в това отношение. Подобно на Heroes of Might and Magic, няколко геймъри могат да играят на един и същи компютър, редувайки се всеки поотделно, без да се налага каквато и да било друга връзка.

Както и сами забелязвате, 99 на сто от промените в Play the World са ориентирани предимно към въвеждането на новия мултиплейър и към ускоряване на геймплея. Това обаче по никакъв начин не нарушава светостта на нейния сингълплейър. Така че пригответе се, защото е време да пречупите съпротивата на своите приятели в почти истинския свят на Civilization III.

Владимир Тодоров

"Бързи и яростни" на екрана на вашето PC

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

"Адреналинът изпълваше тялото ми. Тягостният рев на двигателя бучеше в ушите ми и се превръщаше в монотонен и заглушен ритъм, който сякаш е в синхрон с ударите на моето сърце. Влизането в завоя мина успешно... За секунда задните гуми излязоха от пътя, но слава богу и този път всичко е наред. Съсредоточавам се в дългата права и натискам газта, усещайки как педалът вече опира о пода. Скоростта е невероятна, усещането е неповторимо, а сирените, които дочувам зад себе си, са неприятна новост... Пак ли!"

Така би звучало началото на тази статия, ако тя беше поверена на колегата Панайотов. За съжаление аз не съм такъв лирик като него и смятам да започна просто и ясно. Ето така:

Преди година или две много хора бяха позабравили добрата стара серия NFS. Като че ли дори разработчиците от EA бяха се отказали от нея. Изненадващо обаче миналата година на бял свят се появи един странен хибрид – NFS: Motor City. Тя беше една изцяло онлайн/мултиплейър ориентирана игра и това май е абсолютно достатъчно да я направи неактуална в родината ни. Поне аз бях решил, че бъдещето на серията е отредено – ще излизат само онлайн заглавия, които в България не намират почва. Оказа се обаче, че съм се заблудил жестоко – преди няколко месеца EA обявиха, че работят не над какво да е, а над Need For Speed: Hot Pursuit 2! След такава голяма пауза във времето възкръсва добрият стар стил на преследване с "ушевите" – занимание, което повдигаше адреналина на max. Интересно обаче какво се е получило тази година...

Според мен резултатът е малко спорен. Струва ми се, че Need For Speed: Hot Pursuit 2 е нещо като обновен Need For Speed: Hot Pursuit. В него няма почти нищо ново като идеи и решения, а просто всичко старо е освежено и актуализирано във времето. Първото и най-фрапиращо нещо, разбира се, е феноменалното качество на графиката. Тя наистина е много яка, но за да й се насладите, ще трябва да инвестирате сериозна сума в машината си. С моята скромна конфигурацийка от Duron 1Ghz, GeForce 2 MX400, 256 MB Ram, Need For Speed: Hot Pursuit 2 вървеше приемливо на 800x600 с малко над средното ниво на детайлност. Това, естествено, е разбираемо и трябва да подскаже, на всеки уважаващ себе си геймър, че е

Време за ъпгрейд!

А цената наистина си струва – колите имат адски реалистични отблясъци, всички предмети наоколо хвърлят много истински сенки, а пък обектите около пистите изглеждат като на живо. Колите пък са направени почти 1:1 с оригиналите и изглеждат съвсем истински. Общо взето бих препоръчал на всеки автолюбител със слаба машина да направи ъпгрейд и да се наслади на графична фиеста в NFS: HP2.

Започвайки този път с техническите характеристики, длъжен съм да спомена и качеството на саунда. Ако трябва да бъда съвсем откровен обаче, музикалният фон в предишните игри от серията повече ми харесваше. Сега саундът като че ли се натрапва. Това се получава от факта, че повечето кракове са песни в стила на американските лигави хардкор банди като Pappa Roach примерно. Това, поне в моите представи, не се вписва в графата "музика за кола" и предишните електронни мелодийки звучаха по-добре (не съм електронен маниак, споко :)). Не ме разбирайте погрешно обаче – в никакъв случай музиката в Need For Speed: Hot Pursuit 2 не е лоша, просто не е това, което се очаква от шестата част на този елитен автосимулатор.

Като геймплей Need For Speed: Hot Pursuit 2 предимно е запазил силните страни на своя предшественик. Всичко старо и изпитано от предишния Hot Pursuit присъства и тук, без да са правени кой знае какви промени. Това също е начин да запазиш аудиторията си, нали? Променена обаче е системата за развитие, която наистина е станала доста сполучлива. Имате няколко начина на игра – Championship Mode, Hot Pursuit и Single Challenge. В първия вариант ще ви се наложи да

НАКРАТКО

Плюсове

Перфектна графика
Много яки модели коли
Добър метод за еволюция
Перфектна динамика и контрол над возилата

Минуси

В Hot Pursuit типа игра има пропуски
Липсва камера с волан
Малко писти
Нетипичен саунд

RACING SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	EA Sport
сайт	http://www.needforspeed.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

се гоните с други състезатели в много видове състезания като Time Trial-и, Knockout-ове или просто стандартни Challenge-и. След всяка победа ще печелите различен брой точки, с които в Single Challenge ще можете да отключвате нови писти и коли.

По-интересен е обаче Hot Pursuit типът игра. В него също печелите точки, които можете да инвестирате в соловата надпревара, обаче разликата е, че ще трябва да се гоните както с противниците си, така и с множеството патрулки, дебнещи зад завоите. Те наистина са ужасно коварни – повярвайте ми. Освен че са супер лакоми хиени и гонят до дупка, преследват само вас, блъскат се и пречат на карането по ужасен начин. Общо взето измъкване от тях има само по преките пътища. Но и те не трябва да ви успокояват – точно на следващия завой ще ви подхване друг "ушат". Ако желаете да се правите на униформен, естествено можете да опитате Be The Cop, където влизате в ролята на лошото ченге. Трябва да спирате състезателите като се блъскате в тях, докато не ги обезвредите напълно. Освен това можете да ползвате всички преференции, които ползват полицаите в играта. А в Hot Pursuit 2 куките са доста по-добре оборудвани от тези в старата версия. Тук те преследват значително интелигентно по двойки, правят засади с шипове и викат

подкрепления с хеликоптери

Общо взето, ако се забъркате с тях, след две-три минути наистина ще съжалявате за това. Добавен е индикатор със звездички като в GTA, по който можете да се ориентирате колко са ви набрали ушатите или доколко сте затънали в калта. Успявал съм да докарам индикатора до 4 звездички и тогава ченгетата правят засади с шипове, докато ви преследват с две патрулки и вертолет – оставям на вас да си представите какво се

АВТОМОБИЛИТЕ

Aston Martin Vanquish
BMW M5
BMW M5 (cop)
BMW Z8
Chevrolet Corvette SE
Chevrolet Corvette Z06 (cop)
Dodge Viper GTS (No PS2 cop)
Ferrari 360 Spider
Ferrari 550 Barchetta Pininfarina
Ferrari F50
Ford Crown Victoria
Ford Falcon TS-50 (cop)
Ford Mustang SVT Cobra R (cop)
Holden HSV
Jaguar XKR
Lamborg hini Diablo
Lamborghini Diablo VT 6.0
Lamborghini Murcielago (cop)
Lotus Elise
McLaren F1
McLaren F1 LM
Mercedes CL55 AMG
Mercedes CLK GTR
Opel Speedster
Porsche 911 Turbo
Porsche Carrera GT
Porsche Carrera GT Concept Version (PS2 only!)
Vauxhall VX220

CHEETAH 10K.6
НАЙ-НИСКАТА ЦЕНА НА ПРИТЕЖАНИЕ НА 10К ДИСК

КАПАЦИТЕТИ (Гбайта): 146,8 / 73,4 / 36,7
СРЕДНО ВРЕМЕ ЗА ТЪРСЕНЕ (msec): 4,7
СКОРОСТ НА ТРАНСФЕР (Mbits/sec): 475-841
ПОДДЪРЖАН ТРАНСФЕР (Mbytes/sec): 38-68,5
НИВО НА ШУМ, при изчакване (bel): 3,4 / 3,3 / 3,2
КОНСУМИРАНА МОЩНОСТ, при изчакване (Watt): 10,3 / 8,4 / 6,8
НАДЕЖДНОСТ, MTBF (часа), AFR: 1,200,000, 0,73%
ИНТЕРФЕЙСИ: Ultra320 SCSI, 2 Gb/s FC

Дискът Cheetah® 10K.6 предлага шесто поколение 10K-RPM производителност в капацитети до 147 Гбайта. Снабден с най-бързите интерфейси (Ultra320 и 2-Gbit/sec Fibre Channel), с най-висока надеждност и най-зрял продуктов дизайн, Cheetah 10K.6 позволява да постигнете най-ниска стойност на притежание за 10K устройство. Предлагайки най-висок капацитет в най-малкия обем, Cheetah 10K.6 позволява инсталиране на по-малко дискове, с което пестите енергия и ценно пространство.

© 2002 Seagate Technology LLC. Всички права запазени. Създадено в САЩ. Септември 2002. Seagate, Seagate Technology и логото на Seagate са регистрирани търговски марки на Seagate Technology LLC. Cheetah е регистрирана търговска марка на Seagate Technology LLC. Други имена на продукти са регистрирани търговски марки или търговски марки на техните собственици. Seagate си запазва правото да променя без предупреждение продуктовите предложения или спецификации.

ASBIS®
www.asbis.bg
ASBIS България ЕООД
ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР НА SEAGATE
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 962 4004, факс: (02) 962 4355
sales@asbis.bg

Seagate

случва, когато се напълнят всичките 5 звезди. Редом с фъна и адреналина, който съпровожда цялата гонитба, типът игра Hot Pursuit успя и да ме издразни подобаващо. Най-вече защото тъпите куки гонят предимно вас. Представете си как реагирате в ситуация от следния тип: първи сте с 30 секунди преднина, индикаторът сочи 4 звездички, ченгетата са навсякъде около вас, а отгоре виси досаден хеликоптер. След десетки сблъсъци с патрулките вече преднината ви е към 10 секунди, а остават не повече от 500 метра до финала. Пред вас има кордон от патрулки и шипове – няма как, блъскате ги и се забавяте, патрулките ви налазват и ви забавят неимоверно, а в този момент вторият профучава с 220 покрай разбития от вас кордон и никой дори не му държи сметка за това. Така финиширате примерно пети, защото в създалата се паника всеки блъска вас, а през това време останалите състезатели си минават необезпокоявано. Естествено единственото, което ви остава, е да проклинате ушатото пле-ме, да псувате и да чупите клавиатури (това е по-добрата съдба на keyboard-а, моята бе обляна с жълти флуиди от котката ми в деня, когато трябваше да пиша този материал)! Поне според мен не е реалистично (и честно) куките да гонят предимно вас и по този начин да улесняват задачата на противниците.

Иначе, за да бъде цялата гонитба по-впечатляваща и живописна, EA са добавили няколко нови функции на камерата. Едната ще се включва, когато колата ви е подскочила във въздуха – тогава ще я видите в профил на забавен каданс. Другата функция се активира, когато влизате в полицейски кордон и се врязвате в него – тогава камерата се върти на 360 градуса, а действието спира. И двете визуални благинки придават много добър вид на гонитбите, но могат и да ви попречат заради бързата смяна на скоростта на действията.

Колите

О, да колите в играта са невероятни! Те са отлично нарисувани и с много добре реализирано управление като всеки четириколесен звяр се държи по различен начин на пътя. Движещото се с безумна скорост Lamborghini Murcielago примерно, е почти неконтролируемо над 250 км/ч. и дори най-лекото завъртане на волана би го изхвърлило от пътя, докато огромното и адски стабилно BMW M5 (моят фаворит) доста трудно може да се отдели от асфалта. Други попадения са Ferrari 360 Spider, Porsche Carrera GT, Ferrari F50, също както и колекционерските и адски бързи McLaren F1 и McLaren F1 LM, от които е имало около 100 бройки в продажба.

Въобще всички возила в играта са реализирани ужасно добре и според мен това е основният коз на EA. Ако наистина ви се карат почти реалистични коли, опитайте Need For Speed: Hot Pursuit 2 и ще останете доста доволни. Единствената пречка в това начинание е, че ще трябва да им се насладите само отвън. Авторите от EA са сметнали за излишно да слагат камера с волан, която да показва интериора на колата. Това определено е дразнещо и поради тази причина, пък и поради другите дребни недомислици в геймплея, NFS: HP 2 не получава максимална оценка. Друг гаден проблем е присъствието на

много малко писти

Както и в Porsche Unleashed, ще ви се наложи да карате по една писта в 10 различни посоки и перспективи. Това е единственото нещо, заради което не мога да разбера EA – какъв е смисълът да пускаш перфектната спортна автосимулация само с 4-5 трасета? Дано скоро се появи нещо като add-on с нови дестинации, защото включените в Need For Speed: Hot Pursuit 2 са ужасно недостатъчни. Реализацията им е обаче на перфектно ниво. По всички писти има много shortcut-и, благодарение на които можете лесно да излезете на челна позиция. Графично трасетата също са направени много живописно. Можете да карате в полите на планински вериги през есента, по карибски крайбрежни пътища, по градски аутобани и т.н.

Общото ми впечатление от Need For Speed: Hot Pursuit 2, както и на други геймкритици и експерти, е двойствено. От една страна, се възхищавам на перфектната техническа реализация на играта, а от друга, се дразня от непроменения и на моменти куцащ геймплей. За съжаление и да коментираме, и да не коментираме NFS: HP2 вече излезе и резултатът, бил той очакван или не, е сполучлив. Аз лично вдигам две ръце "за", натискам педала и отпрашвам да разцъкам две три обиколки – без ушати!

Орлин Широв

ПЛАТЕНО СЪОБЩЕНИЕ

ПУЛСАР

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ

За поръчки на софтуер (компютърни игри), моля, обръщайте се в зависимост от региона към някой от следните лица:

Диструботор	Град (регион)	Лице за контакт в региона	Тел.
Пулсар ЕООД	Благоевград	ЕТ "Кан Тек"	073/20893
Трансфер Груп ЕООД	Бургас	"Онтайм" ЕООД	056/803505
Медийна къща ЕТ	Варна, Варна окръг, Велико Търново, Русе, Сев. Черноморие, Добрич, Шумен, Търговище, Разград	Медийна къща ЕТ	052/607974
Трансфер Груп ЕООД	Карлово	Терасист ООД	0335/3321
ЕТ "Стайл"	Плевен, Ловеч, Габрово, Севлиево, Троян, Трявна	ЕТ "Стайл"	064/800533
Пулсар ЕООД	Лом, Белоградчик, Вършец, Берковица, Враца, Козлодуй, Видин	ЕТ "Никейс-бизнес"	048913825
ЕТ "Енигма Дизайн"	Монтана	"Енигма Дизайн" ЕТ	096/25546
Трансфер Груп ЕООД	Несебър, Южно черноморие	"Видеохит" ООД	088811888
Трансфер Груп ЕООД	Пазарджик	ЕТ "Светослав Ковачев"	088905598
Трансфер Груп ЕООД	Пловдив, Димитровград, Хасково, Свиленград и Кърджали	"Трансфер Груп" ЕООД	032/624080
ЕТ "Датасис"	Русе и региона	ЕТ "Датасис"	082/272009
Пулсар ЕООД	Силистра	СД "Спайдър-Стоянови"	086/63796
Трансфер Груп ЕООД	Сливен	ЕТ "Деян Атанасов"	088348179
Трансфер Груп ЕООД	Смолян	ЕТ "Стоян Тинчев"	0301/63272
Пулсар ЕООД	София, София Окръг, Гоце Делчев, Перник, Дупница, Етрополе	"Пулсар" ЕООД	02/9549811
Пулсар ЕООД	Кюстендил, Мездра,Ботевград, Белене, Сандански, Драгоман, Своге	"Пулсар" ЕООД	02/9549862
Пулсар ЕООД	София	"Виформ" ЕООД	02/9832635
Пулсар ЕООД	София	ЕТ "Иван Хаджидимитров"	02/9516772
Трансфер Груп ЕООД	Стара Загора	"Трансфер Груп" ЕООД	042/39210
Трансфер Груп ЕООД	Стара Загора	"Викинг Сервиз"	042/42132
Трансфер Груп ЕООД	Стара Загора	"Диком" ООД	042/600893

Бележка: Фирма Пулсар и нейните оторозирани представители не гарантират, че заглавията от техния каталог ще бъдат в наличност във всеки момент. Моля правете своите заявки възможно най-рано, за да си гарантирате необходимите заглавия и количества.

Важно!

1.След 20-ти ноември 2002 фактури за закупен софтуер (компютърни игри) за използване в компютърни зали ще могат да бъдат издавани единствено от следните фирми (моля свържете се с оторизираните представители по региони, изброени по-горе, за повече информация):

- Пулсар ЕООД, гр. София, тел. (02) 954 98 11,
- Трансфер Груп ЕООД, гр. Пловдив, тел. (032) 624 080,
- Медийна Къща ЕТ, гр. Варна, тел. (052) 607 974,
- Датасис ЕТ, гр. Русе, тел. (082) 272 009,
- Виформ ЕООД, гр. София, тел. (02) 9832 635,
- Стайл ЕТ, гр. Плевен, тел. (064) 800 533,
- Енигма Дизайн ЕТ, Монтана (096) 25546.

Фактури, издадени от други фирми, няма да бъдат вземани под внимание при сключването на лицензионни договори за използване на софтуер в компютърните клубове.

2. След същата дата, 20-ти ноември 2002, **плащанията на лицензионните такси** по лицензионните договори с издателите **Electronic Arts и Vivendi Universal Interactive Publishing** ще могат да бъдат правени единствено по **банков път - Банка: БНП ПАРИБА (България) АД, банков код: 44094402, сметка 1021893516, Пулсар ЕООД**. Съответните лицензионни договори и фактури ще бъдат издавани едва след получаване на банково потвърждение за извършения паричен превод на лицензионната такса.

Сберете се край уютния огън в студената есенна вечер и чуйте легендата за прославения Принц на крадците, разказана ни от авторите на Desperados

Robin Hood
THE LEGEND OF SHERWOOD

Помня отчетливо всеки миг, прекаран с играта Desperados: Wanted Dead or Alive. Въпреки че й бе лепнат етикетът "Commandos в Дивия Запад", тя бе някак по-различна с неповторимата си атмосфера и уникалното усещане, което успяваше да създаде. Не вярвах, че скоро може да излезе второ подобно творение. Но Spellbound Software съумяха да внесат малко свежо чувство в моя живот (а и не само), създавайки още една тактическа реално-времева стратегия, но този път в средновековна Англия. Robin Hood: The Legend of Sherwood пресъздава една от най-популярните и спорни легенди – тази за Принца на крадците.

Събитията, разказани в легендарната история

за прочутия разбойник от Шеруудската гора, който взима пари от богаташите и ги дава на бедняци, са се случили някъде през далечната 1190 година, когато крал Ричард Лъвското сърце се е отправил на кръстоносен поход, опитвайки се да освободи Йерусалим от "неверниците". Това са тъмни времена за Англия. Възползвайки се от отсъствието на Сър Ричард, оставеният за негов наместник принц Джон и шерифът на Нотингам започват да тероризират местното население, взимайки им и последното пени, с което хората са се надявали да напълнят празните си стомаси. Всеки, който се опълчи срещу тях, или губи главата си, или в най-добрия случай – своята земя. Положението се влошава допълнително, когато става ясно, че кралят не може да се завърне, тъй като е взет за заложник, а алчният принц Джон няма никакво намерение да плати искания откуп. Време е някой да въстане срещу тираните. Време е да се роди легендата за Робин Худ.

Веселите другари

Подобно на Desperados, ще управлявате група от максимум пет души през поредица от нива, силно преплетени с увлекателен и интересен сюжет. Естествено, главният герой на това приключение е майсторът на лъка и стрелите Робин Худ. Към неговата компания ще се присъединят и старият му приятел Стътли, гигантският добродушко, известен като Малкия Джон, племенникът-грубиян Аления Уил, любимата на Робин лейди Мериан и закръгленият отец Тък. Всеки от тях има по една уникална способност и няколко второстепенни. Така например само Мериан може да подслушва разговорите на войниците, само Джон е способен да повдига хора с помощта на своите ръце, само падрето умее да напива войниците.

Но с това цялата весела компания от разбойници не се изчерпва. След всяка мисия се отчита броят на хората, чийто живот сте пощадили. Колкото по-голям е техният процент, толкова по-висока ще е репутацията ви и толкова повече нови бунтовници ще се присъединяват към вас. Те са разделени на няколко класа и имената им се генерират случайно. Най-общо казано, типовете са голям здравеняк с бухалка, пъргав стрелец и лечител, въоръжен със сопа. За развитието на играта не е фатално, ако загубите в битка някой от тях. И все пак е препоръчително да ги пазите, защото всеки герой (включително и главни-

TACTICAL RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Spellbound Studios / Wanadoo
сайт	http://www.robinhood-game.com/
хардуер	Pentium 233 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

1 CD

те) имат по две характеристики, които могат да се подобряват с течение на времето – боравенето с оръжие за близък бой и със стрелкови принадлежности. Така играта придобива и лек ролеви привкус.

Кражби, засади и тайни прониквания

Така най-общо могат да бъдат описани вашите мисии. Ще пресрещате затлъстели търговци, бирници и конвои, носещи злато за принц Джон, които ще обирате до шушка. Все пак някой трябва да събере стоте хиляди лири за откупа на крал Ричард и това със сигурност няма да е неговият, опитващ се да узурпира трона, брат.

Ще навестявате честичко познатите от историята за Робин Худ места като Йорк, Нотингам, Дерби, Линкълн и дори самата Шеруудска гора. Тя играе ролята на ваша основна база. След всяка мисия ще се завръщате в нея и ще възстановявате силите си. Всеки един от веселите другари може да бъде накаран да работи, произвеждайки различни провизии, нужни за уникалните умения на колегите си, да се лекува или да подобрява своите характеристики. Плодовете на техния труд могат да бъдат консумирани при следващото ви идване в Шеруудската гора.

В много от мисиите получавате и странични, незадължителни куестове – да намерите изгубило се в гората момче; да спасите изпаднал в затруднение съпруг, арестуван от стражи, да върнете поставеното за назидание трупче на дете на страдащата му майка, за да може да го погребе както подобава, и всякакви други подобни неща. При тяхното изпълнение получавате допълнителна информация по картата или четирилистни детелини, които при нужда връщат живота на загинал главен герой.

Подобрен геймплей

Сравнен с този на Desperados, геймплеят на Robin Hood: The Legend of Sherwood предлага множество нови и интересни нововъведения. Робин Худ например може да се качва върху маси, най-различни високи повърхности, дори да се катери по къщите и да скача от покрив на покрив. По време на сражение пък можете да извършвате различни комбинации от удари с оръжия за близък бой като завъртате мишката и задържате десния й бутон.

Интерактивността също се е покачила с едно ниво по-нагоре. Когато извършвате засади на конвои, почти целият терен е покрит с направени от разбойниците капани, а вие трябва само да ги задействате. Изкуственият интелект също е претърпял промени и все към добро. Ако хвърлите кесия с монети на земята, по-нископоставените и алчни войници ще се метнат върху нея и ще започнат да се карат и бият за парите.

Естествено, има какво още да се иска от поведението на компютърните противници, но за момента това не е кой знае какъв проблем, тъй като тяхната численост след всяко ниво става по-голяма. Може би за в бъдеще количеството ще бъде заменено с качество. Но въпреки това вашата весела дружина е снабдена с прекрасни умения за справяне с всякакви ситуации – зашеметяващи удари, удушаване, връзване на изпаднали в несвяст жертви, лекуване, имитиране на просяци, привличане на вниманието с най-различни средства и т.н.

Системни изисквания

Енджинът, който Robin Hood използва, е същият, който захранва и Desperados с малката разлика, че сега е леко подобрен. Декорите са изрисувани професионално и само ако решите да приближавате камерата, няма да останете особено очаровани от пискелизираната гледка. Но и това има своята добра страна, тъй като играта има сравнително ниски системни изисквания и може да бъде подкарана дори на доста антични компютри.

Моето заключение е, че Robin Hood: The Legend of Sherwood е една изключителна игра и дори дразнещото на моменти звуково оформление не може развали общото отлично впечатление. Фантастичният дизайн на нивата, интересните специални умения на героите, предизвикателният изкуствен интелект и прокрадващият се от време на време хумор – всичко това заслужава вашето внимание.

Владимир Тодоров

интернет клуб
home
Athlon 1GHz, 19" Sony Trinitron, GeForce 2
сканиране, лазерен и цветен принтер
климатик
София, ж.к. Младост 4, Битов комбинат - секция 2, тел: 974 62 87

ТАЛОН
за 2 часа безплатна игра
или 1 нощна FREE

Петдесет години световна война? Как ли би свършило всичко това?

Всеки ученик, който съвестно зубка уроците си по история в десети клас, знае, че Първата световна война е приключила през единадесетия час в единадесетия ден от единадесетия месец на 1918 година, след като Германия капитулира пред силата на Антантата.

IRON STORM

В Iron Storm програмистите от 4X Studios са пренебрегнали този така важен исторически факт. В играта Първата световна война, която е започнала през 1914 продължава вече цели петдесет години. Действието се развива през 1964 година, а светът все още е подложен на половинвековни и неспирни кланета по фронтовите линии. На Земята са останали адски малко хора, които си спомнят мирния свят. Децата се раждат едва ли не в казармите, а за края на войната никой не си и прави труда да помисли. Вие също не сте изключение и сте родени в противобомбено убежище. В играта изпълнявате ролята на помощник лейтенант Джеймс Андерсън, който през цялото си съществуване на тази планета не е видял нищо друго освен смърт, война и разочарование...

Желязната буря

е най-невероятният и труден 3D шутър, който съм виждал през последните месеци. Гледната точка в него по подразбиране е от трето лице, но винаги можете да превключите и на първо. Всъщност изборът е въпрос на вкус. Iron Storm е съставен от мисии, които ще опънат нервите ви до краен предел, че дори малко и отгоре. Докато ги играех, наложи се на няколко пъти да отскоча до аптеката, за да си купя успокоителни. В първите две нива действието се развива главно из лабиринт от окопи, където ще трябва да избивате противниците.

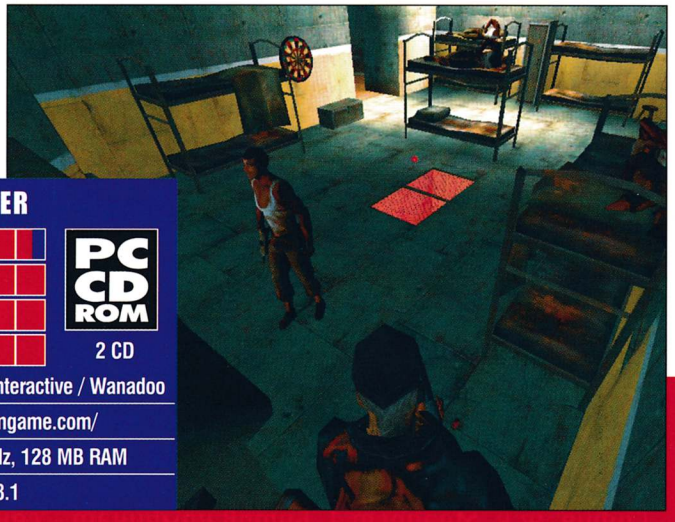
Изключително неприятни са минираните региони, през които ще се наложи да си пробивате път. Мините са почти незабележими и адски ефективни срещу жива сила. Не е задължително да стъпите върху тях, за да ги активирате. Понякога просто самото преминаване наблизо ги задейства. Миг по-късно следва "БУМ!" и ставате на пихтия. Дори и да ги забележите, познатите номера от останалите шутъри няма да ви помогнат. Например ако стреляте или хвърляте нещо по мината, тя няма да се активира. Единственият съвет, който мога да ви дам за тях, е да ги заобикаляте отдалече и да имате едно на ум, ако решите да минете отново в същата зона.

Модерният напоследък stealth-елемент присъства и в Iron Storm. На няколко места в играта ще ви се наложи да минавате тихомълком покрай противникови отряди, патрулиращи хеликоптери и други подобни. Най-трудно според мен обаче е промъкването във вражеския лагер, където ще трябва да влезете едва ли не без да дишате.

Изкуственият интелект

на персонажите заслужава похвала. Враговете ви замерят с най-различни гранати – обикновени, с отровен газ или дори с такъв, от който се надрусвате и ставате адски лесна мишена. Противниците се прикриват зад стените, а когато ви дебнат от някоя сграда, надничат от различни прозорци, залягат и правят още какво ли не. Общо взето по време на кампанията ще имате чувството, че играете супер як мултиплейър с истински хора или поне с много гадни ботове.

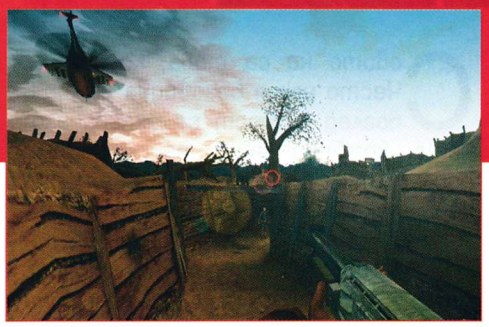
Производителите гарантират, че ще са ви нужни поне тридесет часа за изиграването на мисиите – общо шест големи зарибяващи нива. Впрочем аз мисля, че ще е нужно най-малко толкова. Ако направите една проста сметка и разделите трийсет на шест, ще видите, че за една мисия са необходими около пет часа, което хич



FIRST PERSON SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 2 CD
издател	DreamCatcher Interactive / Wanadoo
сайт	http://www.stormgame.com/
хардуер	Pentium 600 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

интернет клуб
home
София, ж.к. Младост 4,
Битов комбинат - секция 2
тел: 974 62 87



не е малко.

Голям проблем създават снайперистите, които направо ми скъсаха нервите. Моят съвет в такива ситуации, особено когато се намирате в полуразрушения град на трета мисия, е да преминете в гледна точка от трето лице. По този начин имате по-голяма видимост и по-лесно ще съумеете да се предпазите от дебнещите противници и от евентуалните мини, разпръснати наоколо. Наистина, играта е доста трудничка, но това я прави още по-интересна.

Въоръжението

Интересното е, че не можете да носите повече от едно по-голямо оръжие, което допълнително утежнява положението ви. Понякога ще трябва да избирате например между гранатомет и тежка картечница, а вашето решение често ще има огромно значение за доброто ви представяне по-нататък. Създателите на Iron Storm са се постарали оръжийцата да съответстват на времето, в което действията се развиват. Пушкалата са доразвити футуристични версии на оръжията, които познаваме от Първата световна. Ще боравите с нож (закъде без него), пистолет, помпа, снайпер, картечница, базука, РПГ и други. В определен момент от играта ще имате възможността да стреляте дори и с оръдие на танк, който предварително трябва да обездвижите (а, повярвайте ми, това ще ви отнеме адски много време и нерви).

Iron Storm е изработена с невероятния енджин Phoenix 3D, създаден от 4X Technologies, който е меко казано прекрасен. Честно казано, не очаквах да зърна чак толкова красива гледка, докато слагах диска за първи път в CD-то. В самото начало в подземната база може би няма да се очаровате от видяното, не защото е лошо, а просто защото не е нищо особено и необичайно. Но излезете ли веднъж на повърхността и видите ли бойното поле с всички негови характерни черти – окопи, разхвърляни трупове и т.н., ченето ви ще увисне във въздуха. По-напред в играта ще действате и в забележително изрисуван и реален полуунищожен град. Перфектната графика в Iron Storm създава невероятна атмосфера.

Естествено, както и във всички по-новички игри с претенции, и в този шутър ще бъдете подложен на непрощаващото влияние на климатичните условия. Докато избивате лошите, ще ви вали дъжд, придружен с гръмотевици, ще бъдете засипван със снежни парцали, ще ви се налага да пускате фенерчето си в действие, когато слънцето отстъпи място на хладната луна...

Iron Storm притежава и не по-малко интересен и увлекателен режим на мултиплейър, където могат да участват до шестнадесет играчи в LAN мрежа или през интернет. Видовете игра в мултито са добре познатите ни Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag.

Концепцията

на Iron Storm е много интересна от гледна точка на алтернативното развитие на историята. Представете си за момент, че Първата световна наистина е продължила 50-60 години. Какво щеше да се получи? Как щяха да изглеждат градовете ни? И какво щеше да се случва в главите на младото поколение, което се е родило и може би и ще умре по време на война. Радвам се, че създателите на играта са съумели да смесят перфектно увлекателната и зарибяваща история с невероятна графика и геймплей, изключителен изкуствен интелект на противниците, яката музика и звукови ефекти и най-вече – с интересните и трудни мисии. Ако на пазара излизат по-често игри от този тип, т.нар. геймобщество определено ще спечели.

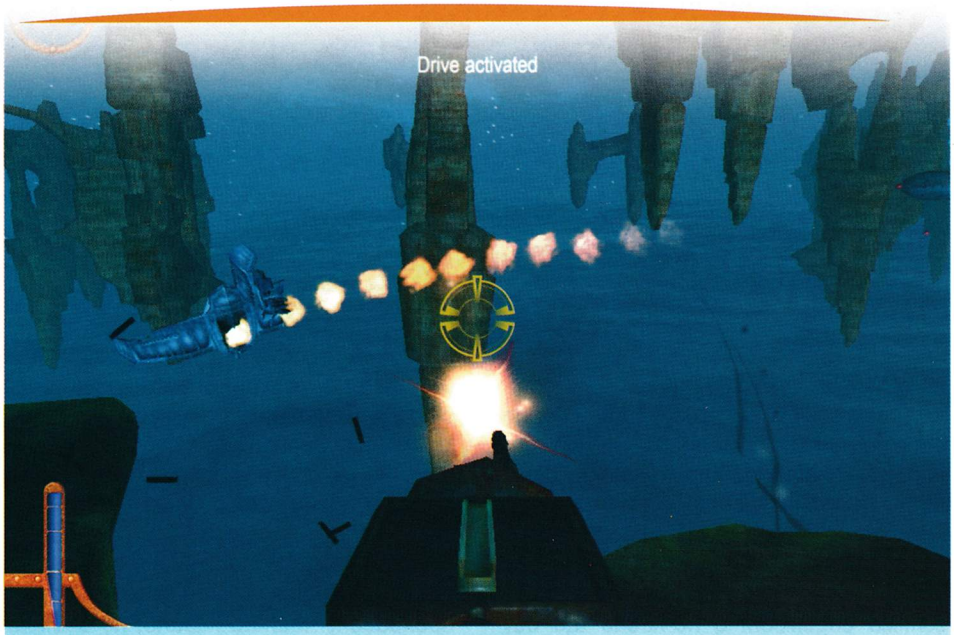
Асен Георгиев

PROJECT NOMADS

Сновите не са това, което са. Често някоя безобидна на пръв поглед глупост се оказва зловеща комбинация с непредвидими последствия и бекграунд. Нещо като гигантската халба с неясно съдържание, която успява да отдели спомените от действията на тялото. Нещо като Project Nomads, чиято на пръв поглед странност може да докара дълги дни, посветени на зачервените очи, схванатото седалище и загубата на част от онези така крехки връзки с реалността. И за да стане ситуацията поне малко разбираема, смятам да приведа следните няколко довода...

На първо място Project Nomads беше обявена за игра на ECTS 2001. Нестандартната комбинация между стратегия, RPG, аркадна симулация и не знам още какво скри топката на геймкритиците на миналогодишното британско геймърско шоу, които почти единодушно прецениха, че ни очаква нещо наистина иновативно.

На второ място е странната и нестандартна



История

Имало едно време една планета, чийто обитатели имали глупостта да стигнат до война, която пък довела до едно голямо БУУМ. Но противно повечето от принципите на физиката, вместо в облак прах, кълбото на космическото тяло се разпаднало на множество не чак дотам малки парчета. По същество се образувал свят, в който нямало нищо друго освен небе, облаци и плаващи в цялата тази кашичка летящи острови. Минали години, а оцелелите прехвърчали от скала на скала. Сред тях били и трима приятели, които веднъж в пристъп на ентусиазъм тръгнали да търсят съкровище. Всичко си вървяло добре до момента, когато двама от тях попаднали в плен, а третият (с който и играем) се оказва забутан на едно от реещите се парчета суша. За щастие останките на разбития му самолет събуждат един от Древните. С негова помощ наша милост тръгва да спасява своите другари, превръщайки една от летящите скали в подвижна военна база...

Действие

Основните мисии в играта са осем като наоколо има и няколко малки подзадачки. В общи линии развитието е линейно. Няма място за проява на големи дози фантазия. Хубавото е, че зад всичко не стои зловеща система от главоблъсканици. Шансът да се оплетете е минимален. Спирачката идва оттам, че Project Nomads предлага няколко момента, които ще ви затруднят чисто физически. Например голяма тумба врагове. В някои отношения произведението прилича повече на нещо аркадно — нацели врага, полети на самолетче, събери бонусчетата. На други места то малко наподобява RPG, където героят трепе с "голи ръце" и търсите скрити артефакти.

Ако в целия този микс нещо доминира, то това е островът на подопечното ни създание. По същество човек си стори нещо като малко "селце" с бойни кули, енергийни станции, хангари и т.н. Практически всички сгради, които можете да разположите на плаващото си парче земя, идват под формата на малки цветни кристали. Намирането им не е голяма философия — обикновено висят по призрачни локации или се дават от някой в замяна на извършена услуга.

Интересно е, че някои от неактивираните части подлежат на преработка и подобрение. На места има странни постройки, предназначени за повишаване нивото на сградите. Има също и нещо като сейфове, в които човек пази излишните си ресурси. Ако искате да строите, трябва просто да натиснете десния бутон на мишката и да поставите желаното нещо на някоя свободна площадка. Единственият неприятен момент в градежа идва от факта, че се разполага със сравнително малка повърхност.

За сметка на това в Project Nomads е въведено едно малко, но много полезно плюсче. Новите постройки издържат на бой до определена степен. Ако враговете ги гръмнат, сградите придобиват отново кристалната си форма. Единствената сграда, която трябва да се пази на всяка цена, е фарът. Ако той бъде обстрелян, автоматически губите нивото.

Самото управление на базата, героя и летящите машини е леко. Интерфейсът е опростен на макс. Едно от нещата, които трябва да откриете, е, че по време на битка можете да се прехвърляте от едно бойно място на друго (кули и самолети) посредством едно натискане на Tab-а. Второто е, че няма friendly fire и ако стрелбата е твърде хаотична, може да се стигне до надупчване на база-

Огромният летящ остров включи на първа и се понесе бавно към базата на противника...

TACTICAL RPG		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		1 CD
издател	Radon Labs / CDV	
сайт	www.project-nomads.de	
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	

та. При това пораженията вероятно ще бъдат много по-ефективни и фатални, отколкото белите, сътворени от налитащите врагове.

И като става дума за противници — основните отрицателни елементи, срещу които човек се изправя, са около четиридесет. Разнообразието в тях е голямо. Има от експлодиращи бръмбари до тежки бомбардировачи. Може да се каже, че и най-елементарните самолетчета могат да доставят неприятни емоции. Особено досадно е, когато няколко вида се появят в комплект. При това всеки ще бъде принуден да прояви голяма скорост и точност при стрелбата и маневрите. В подобна ситуация единственото нещо, което може да укроти кипналото в душата ви негодуване, е красотата на битките и околните пейзажи.

Дизайн

Летящите острови, героите и машините изглеждат направо приказно. Човекът или групичката, които са се заели с крайния дизайн, са свършили добра работа. Практически всеки персонаж изглежда неповторим. Малките детайли са разхвърляни със замах, без да се получи някаква прекалена натруфеност. Нелепите моменти са малко и едва ли ще развалят крайното впечатление. Единствена критика може да се отправи към мустаците на древния тип, когото пробуждаме.

Иначе, ако човек разполага с хубава карта, ще се наслади на една доста интересна вселена. Локациите на мисиите са просторни, изгледът, който ви позволяват, е големичък. За радост играта тръгва и на по-стари карти без особен проблем, но в случая част от съвсем фините нещица ще си останат скрити.

А ако става въпрос за аудиото, музиката на играта прилича на нещо, сътворено от любител на готиката, попаднал по средата на австралийската пустош. Всичко е леко призрачно и мрачно. Идеален фон за някой сайбърпънк уестърн. Мелодиите са ненатрапчиви и не звучат през цялото време. Играещият може да се наслади спокойно и на останалата звукова част, в която преобладават тихичките басове.

The End

Като цяло Project Nomads е от онези странни неща, които могат да ви запленят със седмици. Комбинацията от различни елементи на стратегия, аркада и RPG е дала нещо твърде нетипично, но хубаво. Човек би изпитал истинско удоволствие. Единственото, което се препоръчва на всеки кандидат-фен, е да сейва честичко. Първоначалната версия на играта е леко бъгава и има навика да умира по един доста брутален и неподходящ начин.

Сергей Ганчев

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsum 17"
Всяка седмица 8 безплатни нощни за най-добрите на CS
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

Това е едно истинско бижу и манна небесна за всички почитатели на off-road състезания. "Зрелищна" е най-доброто определение за подобен тип игра

RALLISPORT CHALLENGE

Преди около половин година Microsoft Game Studios и Digital Illusions създадоха страхотен състезателен off-road симулатор Rallisport Challenge, но само за Xbox. За отрицателно време той успя да се прочуе и популяризира сред притежателите на въпросната "кутия" на Бил Гейтс със своята зрелищна графика и високоскоростен геймплей. Добрата новина е, че тази наистина маниашка игра е вече на разположение за разцъкване и на мултифункционалните ни персонални компютри.

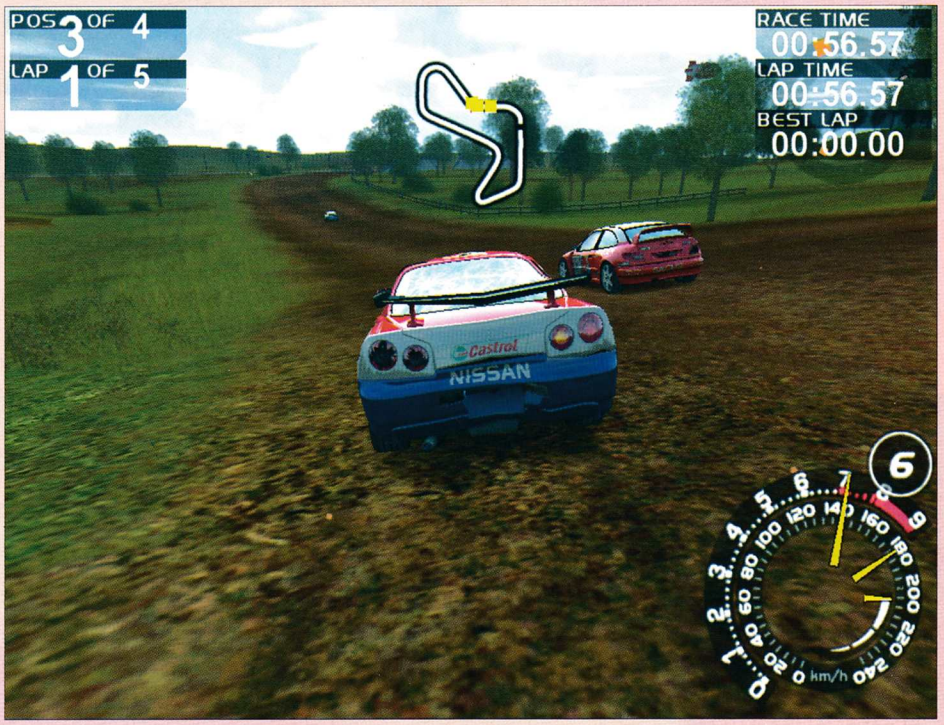
Не правете това на пътя!

Една от най-добрите страни на Rallisport Challenge е, че успява да съчетае в себе си четири разнообразни типа състезания. Всяко едно от тях представлява различно предизвикателство и за най-опитните геймъри в този жанр. Става дума за Rally, Hill Climb, Ice Racing и Rallycross. Целта в Rally е не да направите определен брой обиколки, а да стигнете от точка А до точка Б на дадено трасе за възможно най-кратко време, но без да се съревновавате директно с други противници. В Hill Climb нещата стоят горе-долу по същия начин, с тази разлика, че терените, по които трябва да карате, са доста по-сурови. Често пътищата са с много остри завои в близост до различни планини и хълмове, край които зеят огромни пропасти. Едно погрешно движение и сте out of the game. Ice Racing пък ще ви предостави възможността да се съревновавате директно със своите противници, но по заледени терени за определен брой обиколки. Тук се налага да установите контрол над своята кола, преодолявайки множество коварни и хлъзгави завои, за да станете част от някоя пряспа сняг. Последният тип е Rallycross. В него вие се изправяте срещу група от трима нахъсани шофьори. Ще демонстрирате своите автомобилни умения, карайки своите машини по смесен тип терени. И не забравяйте, че победителят може да е само един.

След това кратко представяне на отделните типове състезание, най-вероятно вече сте се зачудили какви точно возила ще имате възможност да подкарате. В Rallisport Challenge присъстват над дваесет официално лицензирани коли, произведени от фирми като "Ауди", "Тойота", "Ланча", "Пежо", "Форд", "Субару", "Мицубиши" и т.н. Ще се натъкнете на автомобили като Mitsubishi Lancer Evo VI, Audi Sport Quattro S1, Citroen Xsara Rallycross, Opel Astra T16 4x4, Ford Focus Rallycross, Suzuki Grand Vitara Hill Climb и прочее. Списъкът може да продължи още няколко реда надолу. Разнообразието е очевидно и естествено е добре дошло. Всяка кола е меко казано красива и детайлно изрисувана, а стремежът на Digital Illusions е да пресъздадат максимално реалистично поведението й на пътя и по-специално особеностите й на всеки различен терен – кал, пръст и лед. И според мен са успели.

Кариера и Time Attack

В така наречената "кариера" имате възможност да започнете съревнованието в поредица от турнири. Стартирате от ниво Pro с възможност за избор на ограничен брой писти и коли. Турнирите се състоят от няколко последователни нива, като в края на всяко едно от тях печелите точки, които се изчисляват на базата на това колко е пострадала колата ви, коя е била най-високата скорост, с която сте се движили, и какво е вашето най-добро време за една обиколка. И така, малко по-мал-



RACING		
графика		PC CD ROM
звук		
геймплей		
общо		3 CD
издател	Digital Illusions / Microsoft	
сайт	http://www.rallisportchallenge.com	
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	WinAll, DirectX 8.1	

една обиколка. И така, малко по-малко, ще преминавате през нивата Expert, Classic и Unlimited. Колкото по-нагоре отивате, толкова по-нови писти и коли ще се отключват. Ако не сте почитатели на подобен тип игра, можете да пробвате уменията си в режим Time Attack. В този случай ще се състезавате сами със себе си и ще подобрявате поставените от вас рекорди за време. Това се прави на която от отключените писти си пожелаете, без да имате възможност обаче да отваряте нови.

В състезанията от типа Rally и Hill Climb в колата ви ще има и навигатор, който седи до вас и ви дава упътвания за това, което ви предстои по пътя. Информацията излиза под формата на иконки, изникващи на вашия екран. Те ще ви предупреждават за опасни завои, за мостове и отскоци, за тесни пролуки и т.н. От изключително значение за вашето благополучие е да следите внимателно тези подсказки.

Sights & Songs

Огромно предимство на Rallisport Challenge е нейната графика. Може дори да се поспори дали тя не е една идея по-добра дори от наскоро излязлата Need for Speed: Hot Pursuit 2. Много от пистите са гигантски, а вашият път ще минава край живописни природни картини. Сякаш карате през и покрай истински гори, хълмове, планини и езерца. Понякога ще е облачно и ще вали дъжд, понякога ще е рано сутрин и слънцето ще грее ярко, понякога ще се свечерява и видимостта ще бъде съвсем леко намалена. "Зрелищна" е най-доброто определение за подобен тип игра.

Това обаче си има своята цена. И тя е доста висока. Играта има жестоки системни изисквания и едва ли изобщо ще тръгне на компютърна конфигурация, която няма видеокарта с най-малко тридесет и два мегабайта RAM. Не е случаен и фактът, че Rallisport Challenge се разпространява на цели три диска. По отношение на звуковото оформление пък мога да кажа само, че на моменти е адски монотонно, а понякога дори и дразнещо. То обаче се компенсира от маниашки електронен саундтрак, състоящ се от четиринадесет убийствени парчета.

Освен всичко изброено до момента Rallisport Challenge предлага и мултиплейър режим за четирима играчи, които могат да изпробват шофьорските си умения през LAN карта или в Интернет.

Единственото нещо, което ме подразни в този "майкрософтски" продукт, е следното. Когато се отдалечите на няколко метра от основния път, играта автоматично ви връща на мястото ви. В това няма нищо лошо, с тази разлика, че тя понякога се престарава и най-лекото кривване встрани се оказва фатално за вас и забавя вашата кола. И това се случва доста честичко. За нещастие не успях да открия откъде се изключва тази опция (ако въобще има подобна възможност). Може би някоя кръпка ще премахне този проблем за в бъдеще.

Финални размишления

От сърце препоръчвам тази игра за всички любители на off-road състезанията. Очакват ги дълги и интересни часове на пътя. Като единствен и най-главен проблем се оказват големите системни изисквания. Те могат и да изядат с парцалите голяма част от потенциалните фенове на тази игра геймъри. Въпреки това изживяването напълно си заслужава. Пък все пак има и геймклубове. :)

Владимир Тодоров

MECH WARRIOR MERCENARIES

Нещо повече от експанжън

MechWarrior 4: Mercernaries те хваща още от интрото, завърта те в ураган от екшън и интриги и накрая те изплюва пред финалните надписи с чувството за добре прекарано, а не пропиляно време – точно това, което всяка игра би трябвало да направи. Можем да я разглеждаме като напълно ново заглавие, а не като разширение. Така че да караме подред.

Номер едно – историята

Гражданска война. Отново в центъра е роялистичната двойка Катрина и Питър Стайнър. Този път братчето е решило, че сестричката не е оценила опита му да я спаси навремето и повежда всичките си сили с една цел: да я свали от трона и сам да заеме мястото й. В същото време кастата Давион решава да извлече максимална полза от създалата се ситуация. И за да бъде купонът пълен, силите на клановете, смятани за разгромени преди повече от 50 години, отново нахлуват във Вътрешния кръг. Тук-там разбунтуваното население успява да се докопа до мекове и да създаде партизански отряди. С други думи планетите от

Inner Sphere стават нежелано място

за туристически посещения.

Поемате ролята на предприемчив млад пилот, решил, че когато две кучета се карат, никой не поглежда какво става с кокала. Създавате собствена наемническа корпорация, определяте спонсора си (те са четири, в зависимост от избора ще получите по-голям стартов капитал, по-ранен достъп до клан технологиите, повече пари от мисиите или по-евтини транспортни разходи) и се впускате в първата си операция. За разлика от другите игри от серията тук сюжетът е нелинеен. Нямате строго определена кампания и път, по който да вървите. Пред вас застава звездната карта на всички планети от Вътрешната сфера. След като платите транспортните разходи, можете да се прехвърлите на всяка една от тях и да разгледате офертите за работа.

Ще трябва да се съобразявате не само с нивото на заплащане, но и с това за кого работите (изпълнявайки мисии за Стайнър, ще печелите престиж пред тях, но ще губите пред Давион) и какво точно искате да направите. Действията ви ще бъдат категоризирани по още два показателя "слава" и "известност" – в първия ще попадат всичките ви морални постъпки, а във втория всички типични мародерски действия. Естествено, ще преценявате и задачите по трудността им – глупаво и наивно е да се опитате със средни мекове да се изправите срещу масирана атака от тежки бойни машини.

Вкарана е и

малка игра в играта

На планетата Соларис IV ще можете да се биете на три арени в пет категории – лека, средна, тежка, нападателна и шампионат. Победа във всяка една от тях ще ви носи допълнителни средства и точки престиж пред кастата, на която сте посветили триумфа си. Правилото на арените е просто – осем мека всеки срещу всеки. Последният оцелял печели. Тук ще трябва да прецените точно за коя арена кой мек ще ви е най-полезен (малък съвет – на ниво леки Пума-та е неотразима, при средните Hell Hound-ът няма равен, в следващите категории нещата зависят не толкова от мека, колкото от правилното му управление и точност на стрелба).

В MW4: Mercs присъстват всички бойни машини, излизали досега в чет-

MECH SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Microsoft Game Studios
сайт	http://microsoft.com/games/mw4mercs
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
2 CD

вътрешна част, поредицата и нейните продължения, включително и осемте нови машини от Mech Pack-овете (но само като противници, ако искате да си ги имате в гаража си, пак ще трябва да се изръсите за двата диска). Добавени са и няколко нови. Вече споменатият Hell Hound е 55-тонен красавец с хищнически вид. Fafnir-ът заслужава името си и представлява 95-тонна грамада, способна да разпраши всеки противник с двете си тежки Гаус-оръдия и множеството слотове за енергийни пушкала (личен любимец за повечето от арените). Интересното при него е, че няма да го намерите на пазара и ще трябва да изпълните специална мисия, за да си го приберете. Но, повярвайте ми, усилията си струват, дори и ако трябва да си потрошите половината арсенал за него. Templar-ът е прототипен дизайн на Давион и като всеки прототип изглежда много добре на хартия, но в реални бойни условия е малко ненадежден. Друг мой любимец е Longbow-ът. Красавец и половина – по-голямото братче на Catapult-а. Може да побере до шест cLRMs (clan long range missiles) и с един залп поваля всеки противник (включително Атлас или Даиши).

Ще обогатявате гаража си по два начина – като събирате останките от вражите мекове и ги поправяте или чрез свободен пазар. От него ще можете да купувате и продавате не само нови шасита и оръжия, но и пилоти. От

новите пушкала

приятно впечатление ми направи промяната, която е претърпял тежкият Гаус. Далекобойността му е намалена на 600 метра, но пораженията, които нанася, са увеличени на 27. Така с два Гауса и две ER PPC-та, монтирани на Fafnir-а, с един залп можете да предизвикате невероятни разрушения и с само с един изстрел да унищожите малък или среден мек или тотално да осакатите някой от по-тежките. От стратегията са "импортнати" и Thunderbolt-ракетите. Те идват в две разновидности. Първата е като LRM, само че се изстрелва само една, която нанася огромни щети. Втората е страшно далекобойна (1600 метра) и не е толкова точна, но предизвиква splash damage и е добра както срещу отделни мекове, така и срещу групи от машини.

Мисиите са доста разнообразни. От обикновени разузнавателни, в които бързината е доста по-важна от огневата мощ, search&destroy патрули, до залавянето на конвои с оръжия, придружаването на такива, масирани атаки срещу крепости и дори епични битки за власт (битката е епична, когато на бойното поле има повече от 40 мека, приятелски и вражески :-)). За да сте максимално пълноценни и ефективни в някои от мисиите, ще можете да разчитате не само на главния си lance (един lance е група от четири мека), но и на допълнителен.

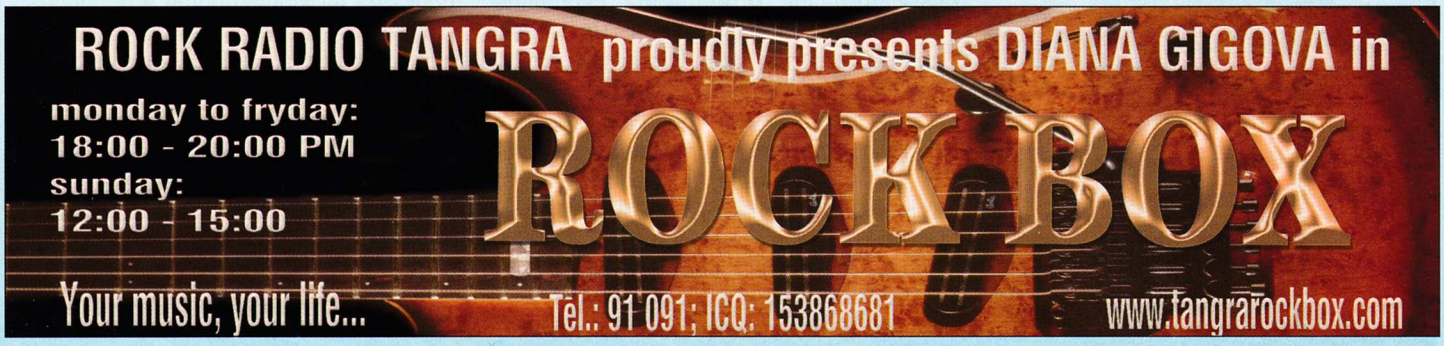
В крайна сметка Microsoft са сготвили истинско Mech забавление, включващо доста интрига и екшън. След като изгледате някоя от четирите финални анимации (от решенията ви по време на игра ще зависят не само мисиите ви, но и финалът), ще видите едно доста здраво намигане, което намеква за продължение на историята в Mercenaries 2 или в MechWarrior 5. От това, което видях, мога да предположа, че предстои втора голяма война с кланове.

Звук и визия

Въпреки че енджинът е същият, използван и в предните заглавия, той е доста променен и продължава да е красив, без да изисква кой знае какъв компютър, за да кара на ultrahigh details. Всички менюта и индикатори са някак по-мазни и добре изглеждащи. Добавени са няколко нови терена (джунгла, фабрика, гладиаторска арена) и много нови обекти. Градовете вече създават впечатлението за истински населени места с разнообразните си сгради, цивилни МПС-та, щъкащи из улиците, билбордове, лампи и прочее.

Звукът е също на много добро ниво. Експлозиите, ревът на двигателите на мековете, профучаващите покрай кабината ви ракети, стъпките на машинарията ви в снега, разчупването на дърветата, когато минете през тях, или просто капките на дъжда, биещи по предното ви стъкло – всичко това ще ви потопи напълно в атмосферата на MechWarrior. Последна, но не и по значение, е музиката. За почитателите на рапа и чалгата едва ли ще е нещо особено, но всички, които обичат по време на бойна мисия да дъни здрав хардрок/метъл, ще бъдат приятно очаровани.

Георги Панайотов



Заслужаваше ли си чакането?

Не зная как да започна да изливам мъката и разочарованието, които налегнаха душата ми след появата на RollerCoaster Tycoon 2. Това е играта, която направи от мен заклет фен на тайкуни. Това е играта, с която съм прекарал много незабравими часове и чиято нова версия чаках с нетърпение от толкова време. И ето, тя е пред мен, но, уви, не ме радва.

Графиката е вехта

даже и за подобен род геймки, които по принцип не акцентират върху визуалната част. Звукът не се е поместил на сантиметър за всичките тия години. Независимо от многобройните въведения, които са безспорни, нещо куца и не достига да я играя с кеф.

За тези, които за първи път чуват името RollerCoaster, нека поясня. В началото бе RollerCoaster Tycoon, след него се появиха два add on-а, а RCT: Gold Edition обедини в едно всичко, създадено до момента. Общо взето Infogrames са доразвили идеите от RCT: Loopy Landscapes и RCT: Corkscrew Follies, насочени към добавянето на нови обекти — както увеселителни съоръжения и места за отмора, така и по отношение на елементите за декорацията на парка. Разполагате със 128 влакчета и павилиони за всевъзможни глезотии — от будки за течен шоколад и морски деликатеси, през простите атракции, познати ни от панаири и бирени фестове, до гигантски влакчета за фенове със здрави нерви и стомаси. Впечатлих се от обогатените тематични групи, общо 19 на брой — пиратска, спортна, римска, фентъзи, тиквена (за празника на Всички Светии) и прочее.

Изключително полезна е възможността за построяване на различни декоративни обекти посредством стени и покриви от различни материали. Например зоната за чакане се "опакова" и при проливен дъжд посетителите са защитени и най-вече се чувстват уютно в парка ви. По сходен начин можете да скривате металните конструкции на roller-coaster-ите зад крепостни или стъклени стени.

Общото между всички игри от поредицата са целите, които трябва да постигнете, и средствата, с които оперирате като главен мениджър на увеселителен парк. Сценариите поставят различни по трудност задачи за изпълнение — висок рейтинг или определен брой посетители, пари в наличност или популярност на отделни съоръжения за фиксиран период от време. Посетителите са издигнати на пиедестал, защото от благоразположението им зависи дали ще похарчат парите си точно при вас или ще потърсят алтернативно развлечение. Идеята е да развиете всеки парк така, че той да предлага разнообразие от увеселителни съоръжения за всеки вкус, места за отмора, за хапване и пийване. Оформлението на заобикалящата среда трябва да предлага изобилие от скулптури, огради, цветни пътеки, заобикалящи просторни алеи за движение.

RollerCoaster Tycoon 2 предлага

25 готови главобъсканици

в духа на познатите ни от предишната част сценарии. Новост са пресъздадените реални съоръжения, които наистина съществуват във веригата от увеселителни паркове SixFlags, която има филиали в пет страни. Безспорен факт е, че настройката на атракциите е подобрена. Освен че можете да им задавате различно музикално оформление и да избирате измежду десетина типа дизайн, разполагате със статистически данни за нивото на популярност. Освен това знаете какво мислят посетителите за конкретния обект и за колко от тях той се е превърнал в любимо развлечение.

Чисто нова е секцията за моделиране на съоръжения и сценарии.

TYCOON

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 1 CD
издател	Infogrames
сайт	www.rollercoastertycoon2.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

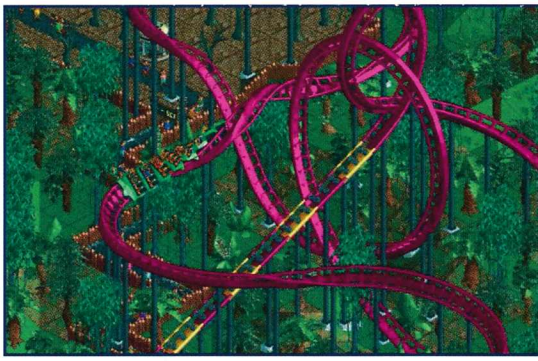
ОТКЪДЕ ЗАПОЧВА ВСИЧКО?

θ Корените на днешните увеселителни влакчета се губят в царска Русия няколко века назад. През 16-17 век братушките започват да правят дървени конструкции, покрити с дебел слой лед, предназначени за спускане с шейни. Скоростта, която са развивали, е достигала до 70 км/ч. Предприемчив французин неуспешно се опитва да пренесе идеята във Франция като забравя, че за популярността и атрактивността на развлечението допринася и дългата снежна руска зима. Необходими са стотина години за аклиматизирането на това увеселително съоръжение. В крайна сметка конструкцията остава дървена, но шейните са заменени с колички на колела, движещи се по релсов път.

θ През 1827 г. американски миньори от Пенсилвания откриват тръпката от спускането с бясна скорост, използвайки вагонетки за превоз на въглища от мините на върха на планината до долината на река Лей. Скоро новият начин за забава става изключително популярен сред съгражданите им и те с готовност плащат по долар, за да изпитат адреналиновия шок. 50 години по-късно след затварянето на мините следва истински комерсиален бум – на върха са построени хотел и ресторант, а броят на посетителите е 35 000 годишно. Съоръжението работи с висока степен на сигурност до затварянето му през 1933 г. Това е само един от примерите за това как американците развиват "руската идея".

θ Първият истински rollercoaster-магнат се казва Ла Маркус Томсън. През 1884 г. той печели по 600 долара седмично от влакчето си в Кони Айлънд. Друг ярък представител на новия бизнес е Джон Милър, патентовал над 100 механизма и още толкова завършени съоръжения. Освен тръпка те гарантирали и сигурност, която не винаги присъствала.

θ Голямата депресия и Втората световна война прекратяват съществуването на 1500 увеселителни парка в Америка и приблизително толкова на Стария континент. 1955-та е годината, в която Дисниленд възкресява достъпния, но позабравен начин за покачване на адреналина. С въвеждането на металните конструкции съоръженията стават изключително надеждни и позволяват реализацията и на най-шантавите идеи.



Scenario Editor е мощен инструмент за създаване на собствени мисии. Поетапно задавате началния капитал, площта и формата на парка, обектите, с които разполагате преди да започнете разработката на нови, целите и времето за постигането им. Така по свой вкус и възможности може да създадете практически безброй варианти на увеселителни паркове с различна трудност. Подобни функции имат модулите RollerCoaster Designer и Track Designers, предназначени за персонализация на влакчетата, но нещо не ми се видяха особено полезни. Недоумявам защо разработчиците не са запазили своята фантазия и сили, за да осъвременят графиката и да вкарат нещо наистина вълнуващо и ново по отношение на геймплея, което да покрие претенцията, че не става дума за поредния add on.

По мои собствени наблюдения поредицата не се радва на особена популярност в родината ни. Слабата заинтересованост на средностатистическия CS-фен към подобен род геймки си я обяснявам с липсата на традиция в този развлекателен бизнес на родна почва. Е, София Ленд вече е факт, но ще трябва да минат доста години, докато неудовлетворени търсачи на силни усещания изпитат потребност от моделиране на развлечения по собствен вкус във виртуалната реалност. И най-вече да имат реална представа какво се крие зад чудноватите имена Corkscrew Roller Coaster или Inverted Impulse Coaster.

Васко Чаворски

Гладиаторски битки в другия край на Вселената - morituri ви saluta!

THE GLADIATORS
GALACTIC CIRCUS GAMES

Сред купчината хитови и скъпоструващи проекти всеки месец сме свидетели и на поне още два пъти толкова амбициозни, борещи се за място под слънцето заглавия. Такъв е случаят и с The Gladiators: Galactic Circus Games – приятна 3D-стратегия в реално време с елементи на Counter-Strike.

Името на играта само говори за основния елемент в нея – гладиаторски битки на непозната планета между "добри" човеци и "зли" роботи.

Трябва да си призная, че първоначално бях настроен скептично към подобно творение. Французите от Eugen Systems обаче са се постарали да направят достатъчно обещаваща игра без да имат претенциите да блестят твърде много или да преписват законите на жанра. Бюджетът може и да е бил ограничен, но по подобен начин се разви историята и на родния Celtic Kings, който въпреки това успя да привлече достатъчен интерес върху себе си. Издателите от Axel Tribe очевидно са инвестирали и достатъчно време и усилия и в крайна сметка резултатът е интригуващ опит за

смесица между екшън, адвенчър и стратегия

С две думи историята е следната – през 70-те години американската армия работи по строго секретен космически проект. Целта му е изследването на феномена на черните дупки (повече подробности по темата за "черните дупки" можете да намерите на archive.ncsa.uiuc.edu/Cyberia/NumRel/BlackHoles.html). За командир на мисията е избран майор Грег Д. Калахан – типичен, но вече бивш американски морски пехотинец със странен психопрофил, квадратна брадичка и мускулна маса, която е над две трети от общото му тегло. Изстрелването на совалката е направено при пълна секретност като тя е изпратена да проучва астероидно поле. С приближаването си до него обаче космическият кораб губи всякакъв контакт със Земята и внезапно изчезва в дълбините на междупланетното пространство.

Всъщност совалката преминава в друго измерение и се озовава в непозната звездна система. За да бъде шокът пълен, контролните системи отчитат присъствието на огромен неидентифициран обект, който се насочва към земляните с невероятна скорост. Това е друг космически кораб, ръководен от същество на име Максимикс. Атаката срещу земната совалка е унищожителна. Единственият оцелял е Калахан, попаднал в плен на непознатата раса (непозната, но отчайващо хуманоидна). Максимикс решава, че екзекуцията на пленника ще бъде добро назидание за всякакви външни "елементи" от друга галактика. Ето защо той изпраща Калахан в Миридион, столицата на непознатата планета. Хвърлен в затвора, героят очаква нерадостната си съдба.

Както във всяка хубава приказка обаче,

и тук се появява добрата принцеса

съжалила бедния иноземец, жертва на варварските обичаи на мъжките представители на нейната (нашата?!) раса. Оказва се, че на непознатата планета тече ожесточена битка за власт. Бащата на принцеса Лидия е починал при неизяснени обстоятелства. Две са враждуващите фракции, които си оспорват правото да наследят на трона император Алдеран – на барон Фал и на граф Орфф.

Единствената надежда на Лидия е Калахан. Причината – новият император се избира след гладиаторски турнир като най-добрият боец, естествено, прегръща принцесата най-накрая. Обезпокоена от изострящия се конфликт, Лидия пуска Калахан в гладиаторските битки, като той е последният ѝ шанс да предотврати навреме задаващия се хаос.

В символиката си историята на The Gladiators напомня силно на едноименния филм с Ръсел Кроу. Това със сигурност е целено и от авторите, решили смело да се облегнат на познати неща и изпитани сюжетни елементи. Няколко са важните особености при играенето на The Gladiators – така например битките се провеждат не на някаква планета, карта или

ACTION RTS

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Axel Tribe
сайт	http://thegladiators.arxeltribe.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB, 3D Video
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
2 CD

в подземие, а в огромен виртуален стадион, пълен куфеещи фенове, окуражаващи всяка ваша победа с бурни викове. Въпреки че историята е фокусирана върху успехите на главния герой и победата на доброто, ще можете да изиграете шест различни кампании с три различни раси. Освен морските пехотинци на Калахан, ще можете да управлявате галактическите бойци на Максимикс (покрай звучното име на извънземния предводител постоянно си мисля за хрупкави бисквитки :-)) и магическите войни на Фаргас. Досещате се, че всяка от расите ще има своите специфични единици и различна тактика на игра.

The Gladiators не е обикновена стратегия. На практика вашата основна и единствена цел е воденето и спечелването на битки.

Бази няма, строежи – също

Представете си нещо като екипен деттмач само че с фигурки от по няколко милиметра. Липсата на строежи означава и липса на казарми, а това от своя страна – и липсата на колони, от свежи попълнения. Да, ама не. На практика този проблем е разрешен като на различни места по картата са разпръснати разни екстри. Един от тези бонуси са именно нови юнити, които попадат под ваше командване. Като казвам "под ваше командване", нужно е уточнението, че Калахан, Максимикс или съответният лидер е водеща и много по-силна единица, макар и да няма възможностите на героите в WarCraft III

The Gladiators е триизмерна стратегия. Този факт води след себе си типични предимства и недостатъци. Към положителните елементи спада специфичната роля на терена. Военни части, разположени на по-високи места, имат тактически и бойни предимства пред тези в "ниското". Самата обкръжаваща среда е приятно нарисувана, а най-якото е, че можете да рушите, стреляте и унищожавате практически всичко наоколо. Това обаче не е препоръчително, тъй като в The Gladiators има и любопитен стелт-елемент. Ако се скриете в храсти или зад някоя сграда, противникът просто не ви забелязва (засади в горичките а ла Medieval).

За съжаление налице са и

типичните за 3D-стратегиите проблеми

решени досега ефикасно може би единствено във WarCraft III. Blizzard очевидно са плеснали по масата и са казали "По дяволите, камерата ще е фиксирана!", което обаче много други разработчици очевидно не желаят да разберат. Така понякога ориентирането по картата е объркващо, както и усещането за вярната посока на движение. За сметка на това обаче вашите войници не се лутат като пияни моркови и автоматично се "намествят" в бойни формации.

The Gladiators е трудна игра. Противникът е достатъчно силен и не очаквайте елементарни победи за има-няма няколко часа. Освен това при близък бой е съвсем вероятно да уцелите и собствените си войници. Избягвайте схватките един на един и се опитвайте да елиминирате врага с повече движение. В противен случай, както в реалния живот, ще пръснете канчето на набора, в момента, когато той се опитва да разкаже играта на някой противник пред вас.

The Gladiators е приятна и неочаквана изненада в стратегическия жанр. Ако WarCraft и Counter-Strike са ви омръзнали поравно, опитайте я – добрата новина е свързана със силния и разнообразен мултиплейър и възможност да комбинирате знанията и от двата жанрови лидера. Приятни битки.

Александър Бойчев

"Това не е WarCraft III". В добрия смисъл на думата... "Вълчата зима" пак ни зове в света на Battle Realms

BATTLE REALMS
WINTER OF THE WOLF

Вълчият клан... Миролюбив народ, който живеел в хармония с природата. Така било до момента, когато населяваният от тях остров бил връхлетян от бурите. Идилията бързо се превърнала в кошмар. Да останат тук, означавало да се обрекат на сигурна гибел. Спасението било само едно — Черепът на белия вълк. Призовавайки мощта на свещения тотем, друидите успели да пренесат целия си народ на друга земя. Новите им съседи — Змийският клан и Лотосът, ги приветствали с отворени обятия и ги приели в своя съюз. Сякаш животът щял да продължи почти като по старому...

Но не минало много време и злото показало истинското си лице. Вълчият клан не могъл да устои на изненадващия удар на "съюзниците" си. Тези, които се опитали да защитят свободата си, били безмилостно посечени. Преживелите клането "бели" били обречени на робски труд в мините на Лотоса.

Вече три десетилетия светлината на деня, шумът на дърветата и ласките на вятъра са само спомен. Но докато потисниците си мислят, че непосилният труд и безмилостният глад са пречупили волята на поробените, въстанието бавно назрява.

Нужен е само лидер

който да направи първата стъпка към свободата.

Това, естествено, е наша задача, а един от основните инструменти за постигането й ще бъде героят Grayback. На него отдавна му е писнало от диети, лечебен глад и геология. При едно относително благоприятно стечение на обстоятелствата гигантската му кирка се насочва не към беззащитната скала, а към черепа на близкостоящ пазач.

Действието се развива седем години преди пътешествието на Кенджи от оригиналния Battle Realms. Първите няколко мисии от кампанията, обрисуващи измъкването ви от мините, може да не ви очароват особено, но нататък борбата за независимост е доста интересна, макар че на моменти е възможно да ви се стори, че ztова вече сте го виждали някъде.

Новостите на пръв поглед не са кой знае колко много. Балансът на расите е приблизително едно към едно с последната версия на Battle Realms. Принципът си е същият. Построявате първата къща близо до оризище. Пращате част от селяните да събират реколтата, други пък натоварвате с набавянето на вода от близкото езерце (респективно вир/рекичка/море/и т.н.). Разбира се, разпределяте и някой, който да напоява нивите.

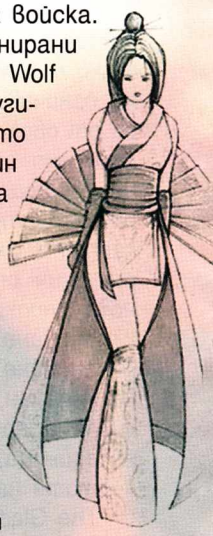
Същевременно почвате да развивате базата си. По-голямата част от армията си получавате като тренирате селяните в една, две или всичките три основни типа "казарми". Всеки войн може да има и някакво специално умение. Примерно ако играете с Вълчия клан и последователно пратите някой селянин във всяка от "казармите", крайният резултат ще е берсерк. Него пък може да екипирате с допълнителна броня или да накарате някой друид да го "благослови". В резултат на това берсеркът може да се превърне във върколак. Някои умения са постоянно действащи, други могат да се ползват само определен брой пъти, а трети пък хабят от издръжливостта на единицата. Войните ви са способни и да тичат, да яздят или в случая на Вълчия клан — да водят със себе си глутница зверове.

Бойната система

е отлично направена. Атаките и защитите в играта се делят на пронизващи, режещи, тъпи, магически, експлозивни и огнени. Някои единици могат да използват и повече от един вид нападение. Примерно, ако се наложи, друидите могат да налагат с тоягата си, но по принцип предпочитат да атакуват с магия от разстояние.

По време на всеки сблъсък с противника получавате не само визуална наслада от кървавата сцена, но и някакво количество Ин или Ян енергия. Нея можете да употребите за множество подобрения на единиците си или за призоваване на дзен-майстори — изключително могъщи, но съвсем не безсмъртни войни. Колкото по-далече от града ви се състои битката, толкова повече енергия печелите.

В Winter of the Wolf всеки клан е получил по два нови типа войска. Те могат да бъдат тренирани след надстрояването на Wolf Court (Town Square при другите три клана) и пращането в новата сграда на селянин или друид (респективната единица). Това са digger и dryad — за Вълчия клан, guardian и battle maiden — за Дракона, reaper и overseer — за Лотоса и enforcer и witch — за Змийския клан. Всяка фракция е добавила към армията си и по един нов дзен-майстор.



До осем души могат да се сражават в

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Liquid Entertainment/Ubi Soft
сайт	http://battlerealms.ubi.com
хардуер	Pentium 300 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

четирите варианта на мрежова игра

Survival е стандартният тип битка. В момента, когато нямате повече войска, нито пък начин да си я създадете — губите сражението. Razing ще ви елиминира в момента, когато останете без сгради. Във Famine почвате с огромно количество ресурси, но без начин да събирате ориз. Ясно е, че тук печели играчът с най-ефикасно изградени град и армия. В четвъртия вариант почвате с построен keep. Отпада играчът, изгубил тази сграда. Бойните полета, където се подвизавате, са над 70 на брой, а при желание просто си потърсете още от интернет или се заемете с редактора на карти.

В звуково и графично отношение промените също са минимални. Всъщност единствените забележими нови звуци са тези на новите единици. Музиката си е същото опияняващо чудо с подчертано азиатски мотиви. Това, че графиката почти не е пипната, не бива да ви притеснява. Със сигурност ще ви се понравят ефектите, промъкнали се покрай новия снежен терен — следите в снега и топлия дъх на единиците.

Сигурно се чудите как давам толкова високи оценки на игра, за която спокойно може да се каже, че почти не е мръднала за близо година. Много просто — заради цялостната атмосфера това, което така и не открих в WarCraft III. Геймплеят изисква истински умения, графиката е аниме стил, а битките са изключително красиви и точно толкова привидно хаотични, колкото е необходимо. Няма да гледате сцени от рода: "аз вдървено те налагам, после ти мене и така половин час". В двубой виждате как бойците редуват различни атаки и се опитват да избегнат ударите на противника. Когато самотен боец е нападнат от тумба противници, ще наблюдавате как той отчаяно се защитава, отстъпвайки под вражеския напор. Сравнено с повечето RTS това, което Winter of the Wolf ще ви покаже на екрана, е направо кинематографично.

Както и да го погледнете, ако сте почитател на качествените RTS, дори няма и да усетите как ще започнете да виете като вълк.

Борис Цветков

P.S. За да подкарате Winter of the Wolf, преди това ще трябва да инсталирате и Battle Realms. Все пак сега и двете заглавия се продават като един пакет.

Europa 1400 The Guild

Как хората са въртяли бизнес през XV век...

Случвало ли ви се е да попаднете на игра с нестандартен геймплей за жанра си? А да ръсите епитети по адрес на родините на програмистите, създатели на гореспоменатия софтуер? А накрая, ако все още не сте я изтрили от твърдия диск, минавате през тъй наречения tutorial и си казвате:

По дяволите, геймката си я бива!

Е, на мен това ми се случи с Europa 1400. Заглавието на JoWood представлява нещо средно между икономическа стратегия и ролева игра. Още в началното меню ви посреща една не особено приятна музика. Добре, това може да се преживее. Насочваме се към опциите. Поне тук разполагаме със задоволително много настройки. Да проверим сега соловата игра (искрено ви съветвам първо да минете през доста подробната тренировка). След множество настройки като избор на място (разбирайте карта), трудност на игра и на опонентите, име и много други, лъсват първите "буболечки". Например посмъртно не можете да си напишете името на какъвто и да е език. Но това не е болка за умиране.

Имате на разположение четири карти на реално пресъздадени градове от средновековната епоха (Лондон, Париж, Мадрид и Берлин), които предлагат различна трудност на геймплей в зависимост от изискванията на гражданите, престъпността и други. Така например в Лондон е най-трудно, а в Париж – най-лесно. Можете да изберете дори от каква религия да сте – западен или източен католицизъм. Друго интересно нещо е възможността да селектирате своите родители. Ако изберете единият да е крадец, а другият – магнат, то вашият персонаж ще има и добър финансов нюх и изкусни ръце.

Когато стартирате играта, започвате само с едно място за произвеждане на стоки, една

изгнила каруца и един невеж работник

Магазинът, с който стартирате, зависи от професията, която сте избрали. Различните места за доходи произвеждат различни "продукти" (църквата – поеми и проповеди, ковачницата – рапири и сребърни пръстени и т.н.), които вие трябва да превозите с каруцата до градския пазар или някой свой опонент, за да ги пласирате. Имайте предвид, че щайгата с колела се поврежда и е добре да я поправяте от време на време. Можете да купите и други каруци, но тази стъпка ще е добре да се направи, когато стъпите на краката си.

Ще е хубаво да наемете майстор, който да се грижи за производствената дейност, както и да плащате бонуси на работниците около празниците. Трябва да следите и за престъпността в града, защото никак не е хубаво да ви задигнат например 100 златни пръстена. За тази цел можете да наемете ескорт. Също така имате възможността да кандидатствате за място в общинския съвет, но ще трябва да получите гражданство в съответното населено място. А го получавате като натрупате определено количество пари и подадете молба. :)

А сега нека се спрем малко и на вашия персонаж в играта. Както вече споменах, имате майка и баща, които пряко се отразяват на показателите ви (combat, stealth и други). За съжаление не можете да се разхождате по улиците на града, но пък някой ревнив джентълмен може да ви обяви дуел за ръката на местната хубавица или пък да ви нападнат местните хулигани в търсене на някой и друг паунд. А ако вашият герой е от женски пол, то ще се "насладите" на гледката как мъжете си трошат главите заради вас. Можете да трупате до шест предмета в инвентара си, които да използвате по все възможни начини. За героя един съвет:

За Бога, братя, не се женете!

В този случай играта за вас свършва веднага. Но ще е добре да помислите за наследник, ако не искате династията ви да свърши с вас.

В графично отношение програмистите горе-долу са си свършили работата. Хората обаче изглеждат сякаш са издялани от дърво. Звукът също е на нормално ниво, но има само една мелодия, която се повтаря през определен период от време. Играта има своите достойнства, но дали ще спечели достатъчно свои поддръжници?

Кирил Илиев

London, in Summer 1421

The imperial herald announces:

„In our endless mercy, we have decided and decreed that from now on, you ÖÖ, will go by the following title...:

„Nobleman"

The Emperor

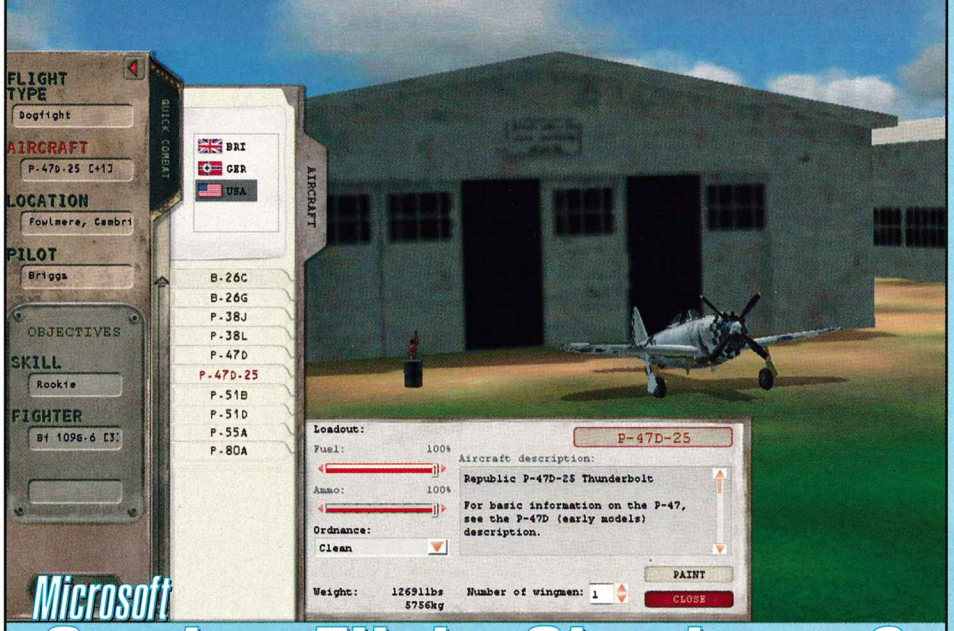
Continue

ECONOMIC SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Jo Wood
сайт	http://www.jowood.com/
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

1 CD



Microsoft

Combat Flight Simulator 3

Battle for Europe

Третата част от поредицата за авиобитките по време на Втората световна война ни връща в небето над Стария континент, където силите си мерят британски, американски и немски пилоти. За да се запази политически коректният тон и за да имат шанс и опонентите на първоначално безпощадната "Луфтвафе", периодът на действия е ограничен между 1943 и 1945 година.

Ще започна първо с лошата новина. Хардуерните изисквания на Combat Flight Simulator-а са чудовищни. Ако не разполагате поне с гигахерц и поне Geforce 2 GTS, ще изживеете нерадостни за окото графични мигове. Всъщност, типично за всички заглавия на редмъндците от Microsoft е именно това разхищение на ресурси с лека ръка. В крайна сметка в 80 процента от случаите става въпрос за имиджмейкинг и е важно представянето на компанията пред акционерите, а феновете... феновете са за това да си купуват нови компютри.

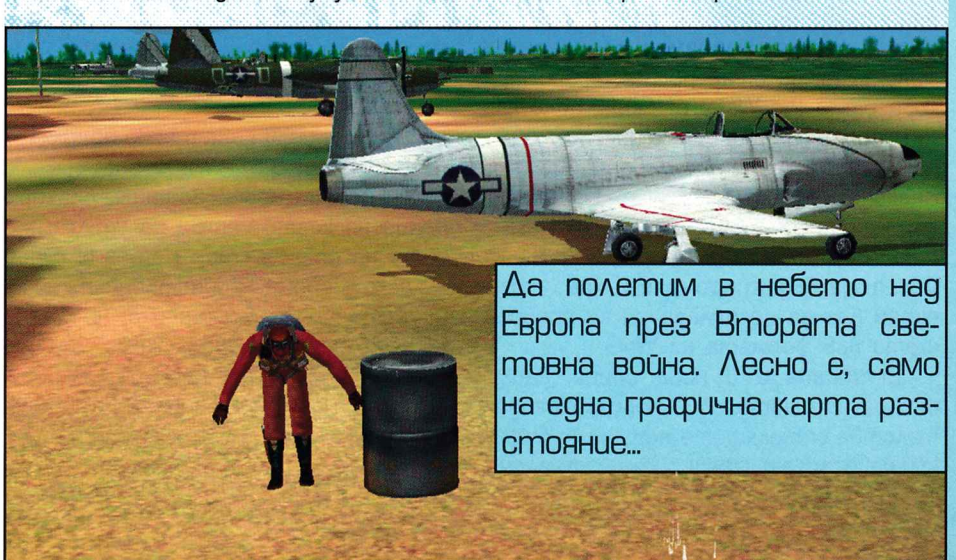
В третия Combat Flight Simulator е използван изцяло нов графичен енджин, доста различен от изпитания полетен модел на Flight Simulator 2002. Причината е много проста — тъй като битките от Втората световна война се водят доста по-близо до земята, отколкото пътническите свръхзвукови круизи от точка А до точка Б, е обърнато специално внимание на наземните обекти и взаимодействието с тях. Възможностите на тази графична машина, както вече споменах, ще бъдат изпитани пълноценно едва през следващите месеци. С други думи: качеството на визията е страхотно, стига да можете да си го позволите. Моделите на самолетите са изключително детайлни. Неприятно впечатление правят само някои бъгове по земята, които дразнят окото на фона на иначе перфектния външен вид.

Подобренията в CFS 3 са няколко и внасят разнообразие в позаспалия жанр на авиосимулаторите. Така например е предвидена кампания с историческа достоверност. На ваше разположение са различни пилоти, които с напредването си във въздушната кариера получават достъп до по-нови и по-добри летателни уреди. Включен е и ролеви елемент. В зависимост от това колко добре се справите с дадена мисия, получавате точки опит, които можете да разпределите между три показателя — зрение, издръжливост на G-натоварване и здраве.

Понеже достоверността е спазена максимално, често се стига до конфузни и небалансирани моменти в сценария. Така например може и да спечелите въздушния двубой, но това в никакъв случай не означава положително развитие в кампанията, където историческите събития водят до необратими последствия. В зависимост от страната, за която ще летите, разполагате с богат избор от около 30 самолета. Всъщност моделите са около 15, но с различните модификации, появявали се в течение на войната, числото достига цитираните по-горе цифри. В CFS3 имате възможност да управлявате и бомбардировач и да заемете мястото на картечаря. Добро впечатление прави и произволното разполагане на противника преди всяка мисия. Така всеки път се сблъсквате с практически различен враг, който ви дебне на неочаквани места по картата (противникова авиация, противовъздушни установки и т.н.).

Основният проблем на CFS 3 е реализмът. На практика тази игра е направена, от една страна, за да е хубава, а, от друга — е предназначена за много широк кръг потребители. В този смисъл въздушните хардкор маниаци може би ще останат частично разочаровани (напоследък доста разочарования им се струпаха). За всички останали, притежаващи чисто нов Geforce 4, е време да видят какви "ги може" новото графично чудовище. Яка игра за як хардуер.

Александър Бойчев



Да полетим в небето над Европа през Втората световна война. Лесно е, само на една графична карта разстояние...

FLIGHT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Microsoft Games
сайт	http://www.microsoft.com/
хардуер	CPU 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM
2 CD

Все още има хляб в Heroes III...

...и братушките оправдаха това всеобщо твърдение преди по-малко от година със създаването на експанжъна In the Wake of Gods. Той е безплатен и е разработен от група фенове на поредицата Heroes с една единствена цел – по-голям контрол при създаването и обработването на картите, като добавя и множество нови същества, сгради, декоративни постройки, артефакти и т.н.

Надявам се, че няма геймър, който да е пропуснал това чудесно славянско допълнение. Тази статия ще разгледа неговия най-всестранен и голям ъпдейт до момента – версия 3.57. Той прибавя към фантастичния свят на Heroes III куп оригинални и любопитни екстри.

Първото и най-забележително нещо е

командирът

Той е почти герой – трупа опит, изучава уникални умения и се екипира със специални за него артефакти (общо 10 на брой). Освен това е и почти обикновена единица – участва директно в сраженията на бойното поле. Това е една от най-полезните придобивки в новия ъпдейт, тъй като всеки герой може да притежава свой собствен командир. Той не заема място в слота на армията, а неговият клас (Hierofant, Paladin, Temple Guardian, Succubus, Soul Eater, Brute, Ogre Leader, Astral Spirit) се определя спрямо типа герой, с който играете. Командирът изучава уменията си с всяко качено ниво. В началото ще избирате измежду четири от общо шест способности, разпределени на степени: основна, напреднала, експертна и майстор. В зависимост от това на какво точно се спрете, с течение на времето ще бъдат на разположение и няколко други, специални за командира нещица.

Благодарение на

Wogify Options Screen

пък притежавате пълна свобода при определянето на това кое точно да присъства или отсъства от особеностите на играта при геймене на дадена карта. Например дали да замените някои стари същества с такива от In the Wake of Gods, дали командирът да присъства или не, дали да унищожавате градовете и т.н. Всяка мисия от Shadow of Death или дори по-стари като такива от Restoration of Erathia или Armageddon's Blade могат да бъдат променяни чрез този екран без да се налага да ги превръщате във формата на WoG.

Вмъкната е и нова опция, заимствана от Heroes IV, която облагодетелства стрелящите единици и тези, които владеят магии (faerie dragons). По време на всеки ход в битката ще имате възможност да избирате дали те да стрелят, да правят магии или да вървят и да атакуват.

Допълнителни скриптове и предмети

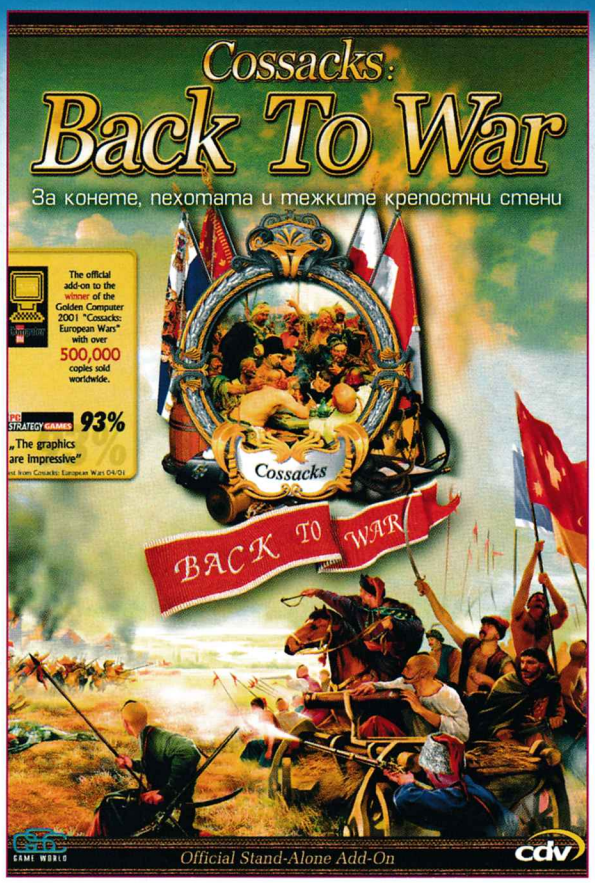
Възможностите на новия ъпдейт стигат и по-далеч. За да направят играта на Heroes III още по-разнообразна, руснаците са решили да вмъкнат и куп допълнителни скриптове. Най-интересният измежду тях добавя в играта суровината Mithril, която, както знаят всички фенове на фентъзито, служи за производство на магически оръжия. Тя се събира подобно на всички останали ресурси. В случая обаче нейното предназначение е да подобрява много от сградите по картата. Ако имате достатъчно количество митрил, можете да увеличите производството на мините двойно за период от една седмица, да построите фар до корабостроителница, да промените умението, което се предлага в някой Witch Hut, да поставите магически терен около града си, за да го защитава и още куп други интересни неща. Освен това към играта са добавени и цели девет нови предмета.

В ъпдейт 3.57 има и още няколко други дребни нововъведения, благодарение на което успява да удължи живота на добрия стар Heroes III с още няколко месеца. Единственият негов недостатък за момента е, че всички нови екстри са приложими само в сингълплейър и hot seat. Скоро обаче се очаква и кръпка, която да прибави и мултиплейъра към този списък.

Владимир Тодоров

HEROES MOD

издател	WoG Team
сайт	www.strategyplanet.com/homm/wog
хардуер	Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 7.0, инсталиран Heroes III: The Shadow of Death



Имало едно време на Изток племе, наречено казаци. Все луди глави любители на конете, водката и Майка Русия. Живели си те и воювали където и както им падне. Популярността им се качила дотолкова, че скоро се превърнали в част от елита на армията, а малко по-късно (след приблизително 200-300 години) вдъхновили група програмисти да създадат симпатична игра, носеща името Cossacks: The Art of War. Произведението се справи дотолкова с пресъздаването на войните пред няколко века, че успя да натрупа достатъчно популярност, необходима за създаването на два експанжъна. След Cossacks: The Art of War идва и настоящата стратегия – Cossacks: Back to War.

Подобно на оригинала, отрязъкът от време, на който е посветена играта, отново е периодът 16-18-ти век.

На картата

присъстват всички силни държави от време оно

Списъкът е един вид равнозначие на Европа плюс Азия (в лицето на Турция и Русия) и Африка (представена от Алжир). Мисиите на Back to War са в класически вид. Има си карта, база, ъпгрейди, ресурси и врагове. Задачките, които се поставят, са леко банални и опират до: разбий лошите, натрупай злато и поеми господството над света. В Cossacks: Back to War ще можете да управлявате две нови държави – Унгария и Швейцария, а броят на допълнителните мисии клони към цифрата 100.

На пръв поглед всичко изглежда повече от елементарно, но в цялата красота са добавени няколко затрудняващи уловки. За съжаление Cossacks е от онези игри, в които трябва да следите по десетина показателя. Строенето на армията не е единственото нещо, което ще ви бръкне в паницата с ресурси. Константно елемент от приходите отиват за хранене, а при стрелба с топовете част от желязото и въглищата също се харчат за нови муниции. Ако решите да водите грандомански кампании, ще се разорите за минута и половина. Дори ако опитате да продадете и замените излишните си ресурси (от рода на дърво и злато), ще успеете да удължите агонията с едва няколко мига.

Друга брутална помрачаваща настроението, е балансът между силите

на живите единици, бойните сгради и корабите. Обикновените пешаци и конницата са силни единствено срещу себеподобни. Крепостните стени и бойните кули са ужасяващо по-мощни в сравнение с други стратегии. Проста атака от типа дванайсет маринки срещу турета завършват повече от плачевно...

Cossacks има и един странен момент, който се забелязва най-добре в единичните мисии. Ако решите да си наемете солдат, ще можете да го направите веднага. Новоангажираните се появяват за секунда и така обезмислянето на собственото ви производство е пълно. Разликите в цените не са толкова стряскащи, а казармите изискват време преди да създадат единиците.

По отношение на външността си играта не дава нищо особено. За радост

няма "страхотни" изхвърляния в мрачните дебри на 3D-то

По идея графиката е пусната в единствен режим 1024 на 768. Въпреки това картината е лека, не се наблюдават никакви насичания. Подобно е положението с аудиото, където всичко е малко невзрачно. Детайлите и ефектите са малко и не опират до нещо повече от шумни топовни изстрели.

Всъщност това, което може да се каже за Cossacks, е, че съставките на кашата са подбрани в подходящата концентрация и всичко е смесено добре. Като цяло играта е достойна и става за джиткане. Ако си падате по стратегии от рода на Age of Empires, бихте останали напълно доволни и запленени...

Сергей Ганчев

REALTIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	PC CD ROM 1 CD
издател	CDV / GSC Game world
сайт	http://www.cossacks.com
хардуер	Pentium 233 MHz, 32 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

ARCHANGEL

Сблъскайте се със силите на Злото! За кой ли път...

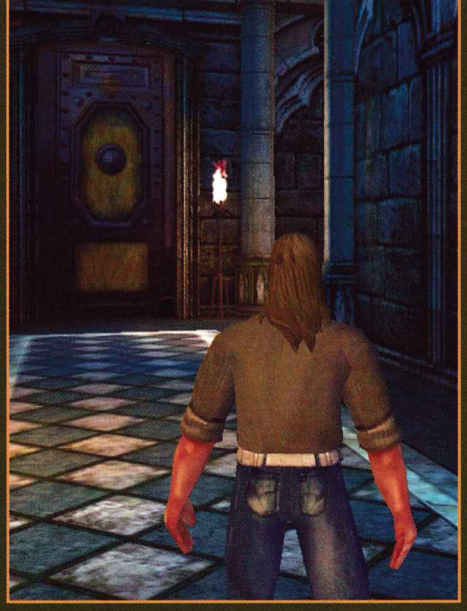
Archangel едва ли ще ви впечатли много, освен може би с допотопната си графика. :-) Разделителната способност, която поддържа, е 640x480, което, сами разбирате, е подигравка, като се има предвид датата на излизане на заглавието. Всичко това доста мирише на поредния конзолен порт. Част от визуалните ефекти всъщност не струват. Светлината, която обектите излъчват, не се отразява реалистично в съседните предмети. Още по-ненормален е фактът, че нашият бабаит, който е главен герой, е почти постоянно осветен, дори да е нощ. Може би авторите са се опитали да намекнат за водещата го Светлина, не знам... Хората са адски ръбати, което е странно, защото има и много добре изглеждащи същества сред вражеските редици. Явно на създателите им е дошло до гуша от човешкия род. :-)

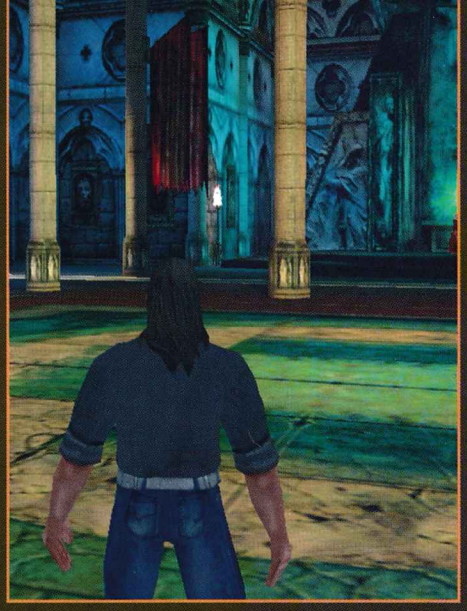
В унисон с не дотам изшлайфаната графика играта предлага и

безвкусен сюжет

Някои геймкритици приписват част от заслугата за зле представената история на факта, че Archangel е претърпяла непрофесионален превод от немски. И понеже аз не разбирам въпросния език, не смятам да се разпростирам по темата.

Вие поемате ролята на Майкъл Травински, който претърпява автомобилна злополука на един заледен завой. Тялото на нашия излита от колата, за да срещне фатално твърдия асфалт... В следващия момент отваряте очи, за да видите, че нямате никаква представа как сте попаднали там. След серия от обичайни за подобни ситуации въпроси разбирате, че не друг, а вие сте Избрания! Ухаааааа! И без да любопитствате повече, както прави всеки примерен чувал мускули, си нарамвате предоставения Свещен меч и се впускате в меле със слугите на злото...





Добра идея е, че в началото на приключението имате избор дали да се развивате като боец или привидение. Ако изберете пътя на силата, това само ще улесни безмозъчното клане. Ръката ви ще стане поразяваща, ударът — непобедим, а кожата твърда като камък (както и кратуната ви). Това е по-добрият избор, ако държите да усетите "силата" в боя с всеки един злодей. Изборът на привидение за мен е по-интересен. Това е едно от добрите хрумвания на авторите. Ако заложите на него, развитието ви ще е предимно в полза на stealth-елемента. Прогресирайки, ще станете незабележим за вражеските очи. Промъквайки се като сянка, ще можете елегантно и без много врява да се отървете от нищо неподозиращите си опоненти. Този тип развитие е по-полезен срещу многобройна редица от мрачни създания.

Изправяйки се срещу силите на Злото, трябва да знаете, че има за какво да се тревожите! Например, че ще умрете от скука :-P. Е, това не е точно така, макар че очернянето на горката игра ме изкушава... ;-) Онова, което може да ви обезпокои обаче, е, че на практика нямате неизчерпаем набор от защитни техники. И за да си го кажем направо — вие нямате нито една. Освен това отстъпвате мно-о-го бавно. Така че не разчитайте особено на маневреността като средство за отбрана.

Животът ви не намалява бързо, но и няма опасност да намерите много предмети за лекуване. Освен това Мечът, който споменахме, постепенно изцежда вашите сили при всеки удар и трябва да мине време, за да можете да повторите атаката. За да направите серия от поредни удари без почивка, ви трябва практика. Това обаче не е единственото ви оръжие, така че положението е спасяемо. Средствата за убиване варират от брадви и мечове до... пистолети и базуки!

В заключение искам да кажа още нещо. Въпреки че ви обърнах внимание предимно на негативни страни на играта, тя има и достатъчно добри. Предлага разнообразие — средновековие, футуристична обстановка и пъкления Град на злото. Има атмосферична и запомняща се музика, както и динамичен геймплей, който може би ще оцените.

Лили Стоилова

ACTION С RPG-ЕЛЕМЕНТИ

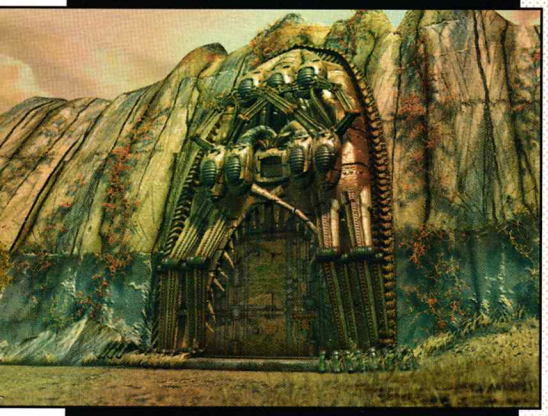
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	JoWooD Productions
сайт	http://www.archangel-online.com/
хардуер	Pentium 400 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1

PC CD ROM
1 CD

RING II

TWILIGHT OF THE GODS

Легенда за легендата



От незапомнени времена в немската история съществува сагата Nibelungenlied, която разказва за боговете на Сътворението. Тя омагьосва известния композитор Рихард Вагнер и вдъхновен от нея, той пише операта "Пръстенът на Нибелунгите". Arxel Tribe отново съживяват преданието с играта си The Ring, която печели награда за най-добър adventure на Emma Awards 1998. Ring II: Twilight Of Gods е дългоочакваното продължение на легендата.

История

Във времената на смелост и предателство, чест и отмъщение, се ражда герой. Герой без име и титла. Герой без семейство. Той е отгледан от гном, който в страха си детето да не прозре истината, го обрича на уродливост и от най-крехка възраст го окована в гротескна броня, която го прегърбва и изкривява тялото му. От малък човекът е роб на дребосъка и върши всичко вместо него, като винаги е обезкуражаван и хулен. Един ден два черни гарвана отнасят момчето докато работи на двора. Те го пренасят на непознато място, което той не би могъл и да си представи, вечно ограничаван от малкия подлец. Там той е свободен от своите окови. Свободен да опознае истинската си същност и да се срещне със съдбата си.

Геймплей

За да стане герой и гордо да стъпи в света на хората, за да се сдобие с име, момчето трябва да мине през изпитанията на трите свята — на джуджетата, великаните и мъртвите, които комбинират фентъзи и футуристични мотиви. То трябва да се сдобие с Nothug — изгубения меч на баща си. С негова помощ героят защитава правдата и минавайки през изпитанията, се превръща от момче в мъж. Той не се спира пред нищо — чудовища, великани, дракони, богове... По пътя си Зигфрид се сблъсква с много задачи, голяма част от които са логически. Повечето са интуитивни, има много подсказки, а и достъпът до нови места е ограничен, докато не изпълни поставената му мисия. Броят на предметите, които може да носи със себе си, също е ограничен, което допълнително улеснява играта. Най-често притежава един или ако броим и оръжието му, два предмета. Фактът, че дори когато играта не е сейвната, ако умрете, се рестартира точно преди фаталния момент, допълнително улеснява приключението. Интерфейсът обаче може да е неудобен за привързания към мишката си куестаджия, който ще трябва да се приспособи към клавиатурата.

Графика & звук

Световете, през които Избраният преминава, са много изящни. Почти всяка повърхност, по която неопитните му нозе стъпват, е разкрасена с детайлни текстури с интересни елементи. Дори камъните не са скучни и сиви — фини детайли, гравирани по всеки един от тях, чудни краски пълзят по повърхността им. Създадените светове дават кинематографично усещане, не само с уместното редуване на анимирани филмчета и геймплей, но и с това, че играта изглежда сякаш е разработвана за голям екран. Звуците от заобикалящия свят, записани от Виенската филхармония, се връзват идеално с преживяванията на героя.

Легендата за Зигфрид разказва как едно дете се превръща в мъж в непредсказуем магически свят, който е извън неговия контрол и е населяван и управляван от причудливи твари от всякакви раси. Момчето става герой, спасява дамата на сърцето си и предавайки я, слага точка на господството на Боговете и началото на епохата на хората. Това е една приказка със забележителни пъзели и интригуваща история, която ще се хареса на повечето куест-маниаци. Изживейте древната легенда, вдъхновила творците от миналото и настоящето.

Лили Стоилова

QUEST ADVENTURE

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Arxel Tribe
сайт	http://ring2.arxeltribe.com/
хардуер	Pentium 450 MHz, 64 MB RAM
софтуер	WinAll, DirectX 8.1

PC CD ROM

2 CD

Гейм купон!

Интернет парти!

тел: 51 36 08, ул. Люлин планина №16

PS MANIA

Малко изненадващо първи в Коледната борба за достъп до потребителския джоб се вмъкнаха игрите с коли. Очевидно и тази година основният въпрос в жанра ще е – реализъм или кулон? Очаквайте в следващия брой "сравнителен анализ" на Collin McRae Rally 3 и WRC Extreme. И така, господа, палете двигателите!

Ивелин Иванов

СИСТЕМА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

100%	90% – 100%	Бинго! Игра, която ще остане в историята на гейминга.
90%	80% – 90%	Потенциален хит.
80%	70% – 80%	Солидна игра, доста над средното ниво.
70%	60% – 70%	Не е зле, но не блести с нищо особено.
60%	40% – 60%	Можеше и по-добре. Язък за барута!
40%	20% – 40%	Можеше и по-зле, но нима това е оправдание?
20%	0% – 20%	Тази игра убива мозъчни клетки! Играйте на своя отговорност

КАМАТА СЕ ЗАВРЪЩА

Една от допълнителните екстри в току-що излезлия в Европа Pro Evolution Soccer 2 (за несведущите — просто най-великият футболен симулатор, правен някога) ще ви позволи да "отключите" и съответно включите в отбора си не кого да е, а... Христо Стоичков! Между другото, въпреки колосалните усилия на EA да си върнат лидерската позиция в жанра с FIFA 2003, Pro Evolution Soccer 2 отново бе единодушно признат от специализираните издания за "по-добрия футбол".

АВТОАПОКАЛИПСИС С WRECKLESS

След като пожъна сериозен успех при своята Xbox премиера, Wreckless: The Yakuza Missions ще се появи и в PlayStation2. Геймплеят на играта е своеобразна смесица на елементи от хитове като Midtown Madness, Driver и Crazy Taxi. PS2 изданието на Wreckless ще включва изцяло нова опция за "свободно шофиране" из града, повече коли и повече подмисии (общо 40 на брой). Очаквайте играта в края на ноември или началото на декември тази година.

DIVX-ОВЕ НА PLAYSTATION2?!

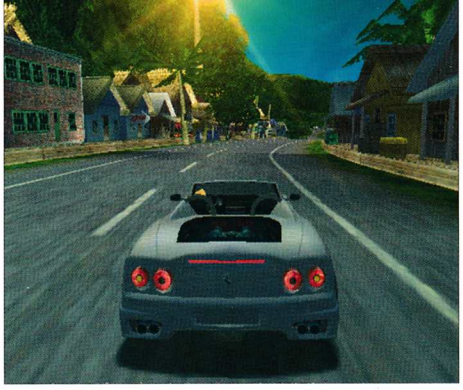
DivXNetworks, създатели на DivX технологията за видео компресия, обявиха официално, че са разработили съвместно със софтуерната компания BroadQ приложение, наречено QCast Tuner, което ще позволява гледането на DivX видео направо на PlayStation2. QCast Tuner може да възпроизвежда видеофайлове, кодирани с всички DivX версии (5.xx и по-стари) при разделителна способност 720x320 пиксела (или по-ниска). Двете компании заявиха, че вече работят върху по-нови версии на QCast Tuner software, които да поддържат и по-високи резолюции.

МИСЛИ МУ, ДЖОН ВУ!

Екип на SCE (Sony Computer Entertainment) America приключва работата по Rise to Honor, игра в духа на културовите хонконгски екшън филми, чийто главен герой е моделиран по образ и подобие на Джет Ли! Първоначално звездата от "Смъртоносно оръжие 4", "Единственият" и "Целувката на дракона" трябвало само "изиграе" движенията на персонажа, но идеята дотолкова допаднала на Джет, че той се съгласил и да озвучи репликите му. Хореограф на бойните сцени е друга жива легенда от света филмите с бойни изкуства — Кори Юен. Хвърлете един поглед на първите два официално разпространени скрийншота.

NEED FOR SPEED™ HOT PURSUIT 2

PlayStation®2



Издател:	EA	Жанр:	Racer
Създател:	BlackBox	Играчи:	1-2

Реших да наруша златното си правило да не правя в рамките на PS Mania прегледи на игри, които излизат паралелно за PC. Причината? Имам всички основания да си мисля, че в този случай, въпреки еднаквото заглавие, версията на Hot Pursuit 2 за PlayStation2 се различава меко казано осезаемо от всички останали — за PC, Game Cube и Xbox.

Като стар фен на NFS се добрах възможно най-бързо до PC версията на Hot Pursuit 2. За мой късмет ден по-късно ми попадна и нейният PS2 вариант. Първото ми впечатление от PC играта беше леко разочарование. И нищо чудно — Porsche Unleashed така ме е разглезила, че очаквах да попадна на едва ли не най-великия рейсър, правен някога за PC. Врътнах няколко бързи писти, казах си "не е зле" и оставих играта настрани да си чака реда в доста наедрелия напоследък куп от интересни PC заглавия, за които все не мога да намеря време. Чисто и просто от любов към експеримента реших да си пусна и PlayStation2 версията, ей-така, колкото да се убедя, че в нея няма някоя нова, екзотична екстра.

Ефектът беше поразителен! Играта буквално ме грабна още от първото "изсвирване" на гумите след старта! Не заради графиката — на PC Hot Pursuit 2 също изглежда невероятно. Просто усещането за скоростта и динамиката в PlayStation2 версията са коренно различни! От самото начало до края на първото трасе ме държа невероятният трескав ритъм, който просто обожавам в аркадните рейсъри. Онова жестоко усещане, че се движиш на ръба на контрола над автомобила, а в двигателя му винаги остава поне капка мощност, с която да го пришпориш още по-здраво, макар педалът отдавна да е опрял в ламарината. И точно като при всеки наистина добър аркаден рейсър, напук на всички закони на физиката, тук можеш да влезеш с пълна газ в кажи-речи всеки завой и да излезеш от него без да се блъснеш или завъртиш сто пъти.

Изкуственият интелект на Hot Pursuit 2 също изглежда не по-малко обещаващо. Усещането в сингълплейъра е като от надпревара с реални, живи съперници. Може би най-сериозната причина за това са добре пресметнатите грешки, които правят контролираните от компютъра автомобили. На тях също "не им издържат нервите", те също не взимат всеки завой по възможно най-добрия начин, а не рядко и се забиват в насрещното движение или в някой от останалите участници в надпреварата. Уви, същото не може да се каже за "виртуалните" ченгета, които точно както в PC версията са изнервящо безпогрешни. Освен красиво изпипаните писти, в своето PS2 превъплъщение Hot Pursuit 2 предлага и много допълнителни ефекти, които поне аз не срещнах в PC варианта. Дъждовните локви по пътя се разплискват под напора на връхлитащите ги гуми, листа се пръсват във въздуха, когато излезете извън асфалта на преминаващото през есенната гора шосе, прах и дим затрудняват видимостта ви и т.н.

Реших, че очевидните разлики едва ли са просто въпрос на пристрастията на EA към конкретна платформа. Оказа се, че PlayStation2 версията на играта е разработена от съвсем различен дивелъпър — Black Box, докато и трите останали версии (PC, Game Cube и Xbox) са дело на EA Seattle. Ето къде бил ключът към загадката. Така или иначе — Need for Speed: Hot Pursuit 2 за PlayStation2 категорично си струва времето, което ще й отделите. Колко точно си го струва — това ще разберете при следващата ни среща..., т.е. в ревюто в следващия брой.

SHOX

Нека започнем с това, че Shox е игра от поредицата EA Big. Логично би било тогава да се очаква реализмът в този рейсър да не е от първостепенно значение. За мое учудване обаче автомобилите в Shox се държат доста убедително по трасето. Всъщност "физиката" е добре намерена комбинация от реалистични и аркадни елементи.

Ок, и все пак как изглежда това нещо? Накратко — доста добре. Моделите на 24-те лицензирани (т.е. реално съществуващи) автомобила са майсторски моделирани и обилно накичени с дребни, но доста приятни за окото детайли. Прибавете към това всевъзможни огледални и прозрачни повърхности по тях и ще получите една впечатляваща гледка. Моделите в Shox не могат да бъдат деформирани в реално време (демек, тотално потрошени), но тази опция едва ли ще липсва на някого в една игра с преобладаващо аркаден геймплей.

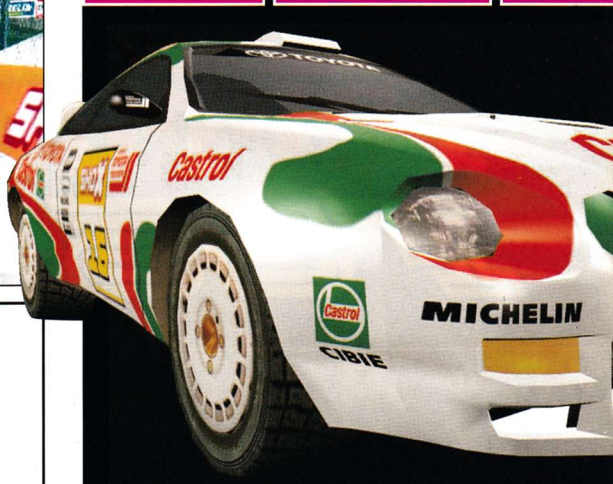
Трасетата в играта допълват общото усещане за проект, в който парите не са били от първостепенно значение. Ще рече, че всичко наоколо е също така приятно за гледане, както и споменатите по-горе автомобили. Плюс приличен набор от допълнителни ефекти, които да изпълнят заобикалящия свят с живот, разбира се. Общо "световете" в играта са три (ще използвам имената, които създателите са им дали) — арктическа тундра, безжизнена пустиня и азиатска джунгла. Всеки от тези сегменти е разделен на по седем трасета, професионално замислени и изпълнени, макар и без кой знае какво въображение.

Малко по-горе споменах, че това е по-скоро аркадна игра, което в случая далеч не означава "елементарна" или "плитка". Авторите на Shox са опитали да достигнат до максимално широка аудитория, като създадат геймплей, който е едновременно забавен и пристрастяващ. Доколко са успели, ще разберете в ревюто на играта в следващия брой. Засега мога да кажа само, че идеите им изглеждат интригуващо. Една от тях са т. нар. "shox zones", кратки участъци от трасето, които трябва да преминете по възможно най-добрия начин, за да бъдете оценени съответно с Bronze, Silver или Gold. Ударете златото в три поредни участъка, за да активирате за кратък период от време своеобразен "турбо" режим.

Всеки от основните елементи в представянето ви на пистата (в случая скорост, завиване, контрол във въздуха, овладяване при сблъсък и т.н.) се оценява с допълнителни точки. Със събраните точки можете после да "отключвате" нови елементи в играта — било то коли или писти.

Особено вълнуващ е и "gambling" режимът, в който можете да опитате да спечелите желаната нова кола като заложите една прилична част от спечелените от предходните състезания пари. Следва адски кратка и напрегната надпревара, в която и вие, и вашият противник разполагате с един и същ автомобил (онзи, който искате да спечелите), но противникът ви стартира с лека преднина. За да успеете, имате един-единствен опит. Изгубите ли, губите и парите от залога.

Накратко, Shox е аркадна игра, добре подплатена с многообещаващи елементи. Остава само да видим дали обаче магията се е получила наистина.



Издател:	EA
Създател:	Black Box
Жанр:	Arcade Action
Играчи:	1-4
Платформа:	PlayStation2

Ferrari F355 challenge

Издател:	SEGA / SCEE
Създател:	Am2
Жанр:	Driving Sim
Играчи:	1-2
Платформа:	PlayStation2

65%

Реализъм

F355 Challenge ще ви атакува с почти убийствена за непривикнали геймъри доза реализъм. GT3 наистина е като "разходка в парка" в сравнение с тази игра. Ю Сузуки и неговият екип са създали може би най-перфектната автомобилна симулация в света на електронните забавления. Освен безупречната си "физика" F355 Challenge може да се похвали и с куп допълнителни настройки на автомобила, плюс цели четири асистиращи функции, които можете да включите или изключите в произволен момент. В резултат от всичко това една-единствена грешка е повече от достатъчна, за да загубите дори на по-ниските нива на трудност. Ако имате нервите, времето, нужния афинитет към Ферари и не на последно място — прилична доза талант, F355 ще ви отведе направо в геймърския рай. В противен случай... господ да ви е на помощ!

Графика

Вероятно сте чували, че играта беше създадена първоначално за аркейд автомат с три отделни монитора, подредени така, че да ви дават възможно най-"панорамна" видимост. Тогава (преди кажи-речи две години) F355 Challenge беше истинско събитие. Днес обаче, вероятно отчасти и заради посредствената PS2 конверсия, играта изглежда поскоро разочароващо, въпреки няколкото си наистина добри елементи. Прибавената по принуда гледна точка "от трето лице", т.е. извън автомобила, също не допринася за общото впечатление. Все пак играта е била замислена и създадена (виж по-горе) за гледна точка от кабината.

Разнообразие

Добре, любовта на Сузуки сан (главният геймдизайнер на играта и един от гурутата на SEGA) към Ферари е наистина пословична. И все пак — цяла игра, базирана на един-единствен автомобил, пък бил той и Ферари 355?! Долу-горе същото е и положението при пистите, общо 11 на брой. Сузука, Монца, Донингтън, Нюрбургринг — все легендарни и... познати до болка! Самият механизъм на играта също не прелива от оригиналност — "класирай се на едикое-си място, за да отключиш едикоя-си екстра".

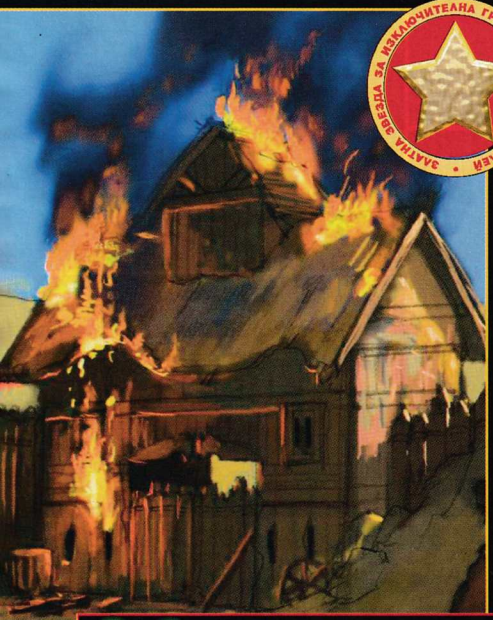
Звук

Нека просто да кажем, че звуковите ефекти в F355 Challenge едва ли ще ви накарат да усилите здраво телевизора. Освен това, като човек изкарал пубертета си в началото на 80-те, аз също съм фен на хеви метъла и хард рока. Но саундтракът на F355 карат тази музика да изглежда като мухлясала отживелица.

Мултиплейър

Единственият начин да не се чувствате толкова големи нещастници в тази игра е да премерите сили с друг простосмъртен. В такъв случай влудяващите завъртания в завоите ще започнат да ви се струват далеч по-поносими, просто защото ще знаете, че и противникът ви просто няма как да не сгреши все някъде. Проблемът е, че в този случай играта се превръща по-скоро в изпитание на нервите, отколкото на шофьорските ви умения.

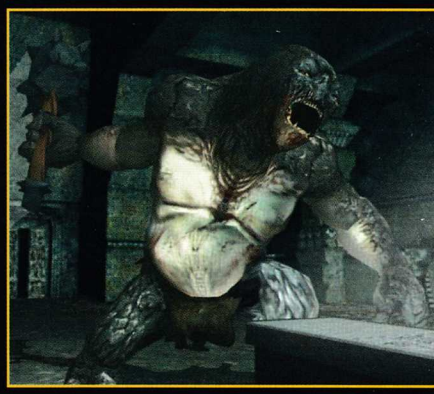
Между другото, опцията за свързване на две конзоли и игра на два монитора, би била наистина страхотно допълнение. Уви, Ferrari F355 Challenge не предлага такива "екзотики".



THE LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS

Издател:	EA
Създател:	Stormfront
Жанр:	Action
Платформа:	PlayStation2

95%



Графика

Просто невероятна — свръхдетайлни декори, при това с доста високо ниво на интерактивност (разбирай като "възможност да се строшат разни работи"). На техния фон героите от филма на Питър Джаксън са изпипани с наистина поразителна точност и като допълнение — пълчища от орки, урук-хаи и всевъзможна Сауронова и Саруманова паплач, щъкаща напред-назад по екрана с ентусиазма на претендент за световната боксова титла в категория перо. Всичко това в една сцена, или ако предпочитате — на един екран! Без това да забавя анимациите дори с един единствен кадър или да пречи по някакъв начин на купищата допълнителни ефекти. F***ing impressive!

Геймплей

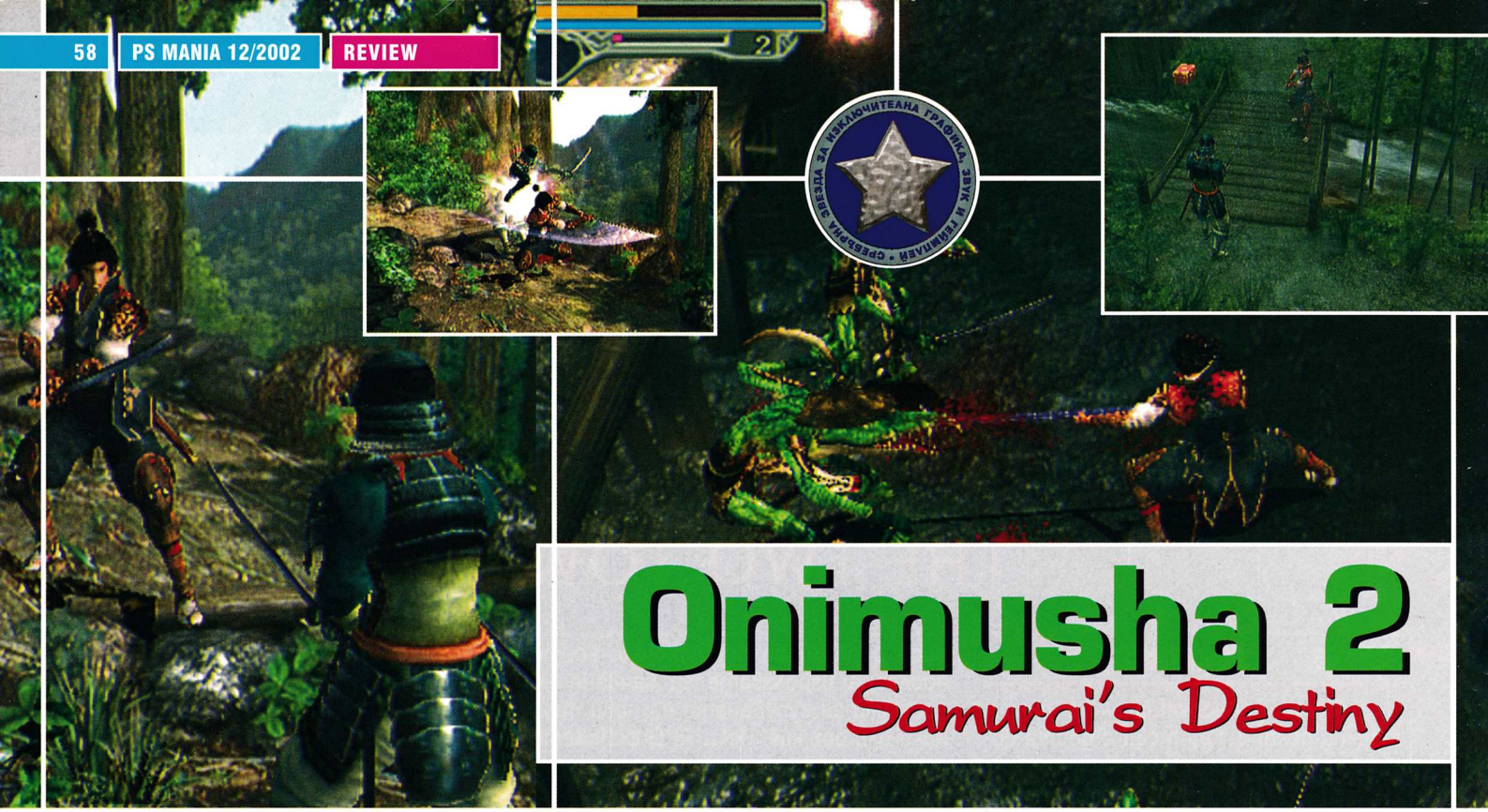
Няма какво да си хвърляме прах в очите — LOTR: The Two Towers е чистокръвен екшън без какъвто и да е намек за адвенчър или пъзел елементи. Просто се гмурвате в мелето и не си тръгвате, докато на екрана има и един шаващ враг. Всяка от атаките ви се оценява като "прилична", "добра", "отлична" или "перфектна", като всяка от оценките ви носи и различен брой точки, които после да използвате за качване на ниво или за купуването на нови техники или оръжия. Нека RPG феновете да не затаяват дъх — далеч не става въпрос за система, подобна на тази в Baldur's Gate или дори в Diablo. Това е поскоро стимул за най-запалените да играят отново и отново, докато не съберат пълния набор от точки и не получат максимална оценка за всяка от мисиите. Друг интересен елемент е възможността, след като веднъж изпълните една мисия с някой от тримата герои, отново да се върнете и да я изиграете и с другите двама. Веднъж "отворена", всяка мисия е достъпна по всяко време.

Вярност с оригинала

Феновете на филма вероятно ще бъдат меко казано очаровани. Без да изпадам в ненужни изброявания, ще кажа само, че усещането е почти като да си на живо във "Fellowship of the Ring" или "The Two Towers" (защото играта включва моменти и от двата филма в грубо съотношение 70/30 в полза на втория филм). Не бива да се пропуска и фактът, че всички основни герои са озвучени от актьорите в кинопродукцията — лукс, който твърде малко игри по филми могат да си позволят.

Екстри

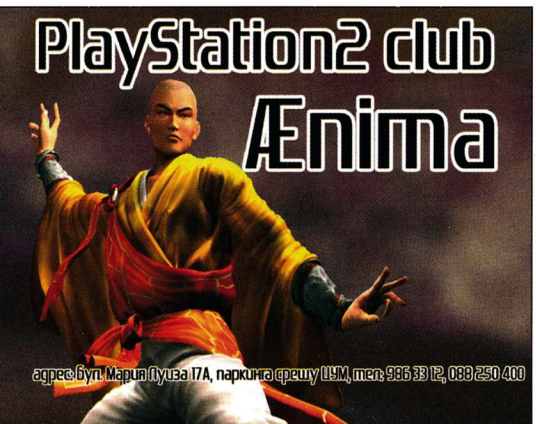
Дискът на Lord of the Rings: The Two Towers е натъпкан буквално до тавана с бонус материали в типичен DVD стил — интервюта с режисьора и актьорите, "мейкинг" на играта, снимки и скици на декори и костюми, кадри и клипове от двата филма. Една част от тях са достъпни от самото начало, други трябва да бъдат "отключени", като бъде изпълнена конкретна мисия. И тъй като все пак става въпрос за издание на игра, а не на филм, налице са и типичните игрални бонуси — допълнителни нива и персонажи, които можете да отворите, напредвайки в историята или изпълнявайки конкретни задачи.



Onimusha 2
Samurai's Destiny

Издател:	Capcom	90%
Създател:	Capcom	
Жанр:	Action Adventure	
Играчи:	1	
Платформа:	PlayStation2	

За всички, пропуснали предварителния преглед на играта, ще поясня, че става въпрос за типично екшън приключение в духа на Resident Evil, което този път се развива в средновековна Япония. Селото на младия самурай Джубей Ягю е нападнато и опожарено от армия от демони, водени от Нобунага Ода. Той е бивш феодален владетел, убит на бойното поле и дарен с втори живот от господарите на Мрачното владение. Джубей се заклева да се добере до отмъщението с цената на всичко.



Графика

Изцяло в духа на първата игра, с осезаеми (макар и козметични) промени. Фонът отново е предварително рендван, но този път анимираните обекти и допълнителните 3D ефекти са доста повече и определено по-впечатляващи. Ще спомена само водните повърхности, които определено си струват времето, за да им се порадвате. Едва ли е нужно да споменавам, че междинните анимации са все на същото убийствено ниво. Да не забравяме също, че — поне според мен — в поредицата Onimusha могат да бъдат видени най-детайлно моделираните лица на персонажите и някои от най-реалистичните motion capture анимации в съвременните игри въобще.

Геймплей

С това не намеквам, че геймплеят на Onimusha 2 не струва. И все пак по този показател играта трябва да бъде оценявана по два стандарта — от една страна, този на заклетите Capcom и Resident Evil фенове (един от които определено съм и аз) и от друга — на почитателите на екшън-адвенчър игрите въобще. Ако сте изиграли първата игра на един дъх или пък не сте пропуснали нито един Resident Evil до момента, Samurai's Destiny ще бъде за вас като завръщането към любима книга, която току-що се е сдобила с нова луксозна подвързия. На онези обаче, свикнали да не пропускат най-новото екшън приключение на пазара, второто издание на Onimusha може да се стори леко архаично, при това не без основание...

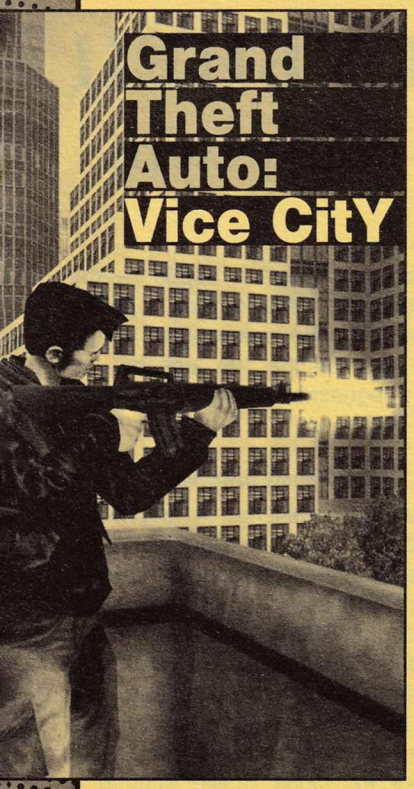
Управление

Управлението на Onimusha 2 определено е с поне една степен по-добро от това на предходната игра. Ултрадинамичните и доставящи истинско удоволствие битки от Onimusha са станали още по-"безупречни", макар системата им да е запазена непокътната. Дотук добре, но нека някой ми каже защо Capcom отново са предвидили само дигитално управление на придвижването (със стрелките на D-Pad-а)? Левият аналогов стик е все така безполезен както и в първата част.

Нововъведения

Добре, чудесно, този път разполагаме с цели пет управляеми герои. Намесата на някой от четиримата (петият е самият Джубей) в ключови моменти от битките е не само полезен, но и забавен елемент. Същото може да се каже за системата с "подаръците" — предмети, които, след като откриете, трябва да подарите на подходящия човек, който на свой ред да ви подари нещо или пък да ви подпомогне в сблъсъците ви с демоните. Но като цяло Samurai's Destiny е просто обилно поръсена със захар Onimusha.

PlayStation Cheats



Всички оръжия
Натиснете R1, R2, L1, R2, Ля, Д, Дя, Г, Ля, Д, Дя, Г по време на игра.
Бележка: *Чийтът отваря само конвенционалните оръжия, не и специалните, като например The Infamous Chainsaw, която получавате след минаването на определена мисия.*

Леящи коли
По време на игра натиснете: Дя, R2, O, R1, L2, Д, L1, R1

Пълна броня
По време на игра натиснете: R1, R2, L1, X, Ля, Д, Дя, Г, Ля, Д, Дя, Г.

Пълно здраве
По време на игра натиснете: R1, R2, L1, O, Ля, Д, Дя, Г, Ля, Д, Дя, Г.

Самоубийство
По време на игра натиснете: Дя, L2, Д, R1, Ля, Ля, R1, L1, L2, L1.

Вдигане на Wanted нивото ви
По време на игра натиснете: R1, R2, O, R2, Ля, Дя, Ля, Дя, Ля, Дя.

Смъкване на нивото ви Wanted
По време на игра натиснете: R1, R1, O, R2, Г, Д, Г, Д, Г, Д.

Ladies Man
По време на игра натиснете: O, X, L1, L1, R2, X, X, O, T.

Смяна на грехите
По време на игра натиснете: Дя, Дя, Ля, Г, L1, L2, Ля, Г, Д, Дя.

Игра с Ricardo Diaz
По време на игра натиснете: L1, L2, R1, R2, Д, L1, R2, L2.

Игра с Lance Vance
По време на игра натиснете: O, L2, Ля, X, R1, L1, X, L1.

Игра с Candy Suxxx
По време на игра натиснете: O, R2, Д, R1, Ля, Дя, R1, L1, X, L2.

Игра с Ken Rosenberg
По време на игра натиснете: Дя, L1, Г, L2, L1, ДЯ, R1, L1, X, R1.

Игра с Hilary King
По време на игра натиснете: R1, O, R2, L1, Дя, R1, L1, X, R2.

Игра с Love Fist Guy 1
По време на игра натиснете: Д, L1, Д, L2, Ля, X, R1, L1, X, X.

Игра с Love Fist Guy 2
По време на игра натиснете: R1, L2, R2, L1, Дя, R2, Дя, X, K, L1.

Игра с Phil Cassady
По време на игра натиснете: Дя, R1, Г, R2, L1, Дя, R1, L1, Дя, O.

Игра с Sonny Forelli
По време на игра натиснете: O, L1, O, L2, Ля, X, R1, L1, X, X.

Игра с Mercedes
По време на игра натиснете: R2, L1, Г, L1, Дя, R1, Дя, Г, O, T.

Призоваване на танк Rhino
По време на игра натиснете: O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, T, O, T.

Призоваване на Bloodring Racer
По време на игра натиснете: Д, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, Ля, Ля.

Призоваване на Bloodring Banger
По време на игра натиснете: Г, Дя, Дя, L1, Дя, Г, K, L2.

Призоваване на Hotring Racer 1
По време на игра натиснете: R1, O, R2, Дя, L1, L2, X, X, K, R1.

Призоваване на Hotring Racer 2
По време на игра натиснете: R2, L1, O, Дя, L1, R1, Дя, Г, O, R2.

Призоваване на Romero's Hearse
По време на игра натиснете: Д, R2, Д, R1, L2, Ля, R1, L1, Ля, Дя.

Призоваване на Love Fist
По време на игра натиснете: R2, Г, L2, Ля, Ля, R1, L1, O, Дя.

Призоваване на Trashmaster
По време на игра натиснете: O, R1, O, R1, Ля, Ля, R1, L1, O, Дя.

Призоваване на Saber Turbo
По време на игра натиснете: Дя, L2, Д, L2, L2, X, R1, L1, O, Ля.

Призоваване на Caddie
По време на игра натиснете: O, L1, Г, R1, L2, X, R1, L1, O, X.

Взривяване на всички коли в обсега ви на зрение
По време на игра натиснете: R2, L2, R1, L1, L2, R2, K, T, O, T, L2, L1.

Агресивни шофьори
По време на игра натиснете: R2, O, R1, L2, Ля, R1, L1, R2, L2.

Розови коли
По време на игра натиснете: O, L1, Д, L2, Ля, X, R1, L1, Дя, X.

Черни коли
По време на игра натиснете: O, L2, Г, R1, Ля, X, R1, L1, Ля, O.

Dodo Cheat (Додо е самолетът без крила)
По време на игра натиснете: Дя, R2, O, R1, L2, Д, L1, R1.

Перфектно управление на колите
По време на игра натиснете: T, R1, R1, Ля, R1, L1, R2, L1.

Слънчево време
По време на игра натиснете: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Д.

Облачно време
По време на игра натиснете: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, T.

Много облачно време
По време на игра натиснете: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, K.

Бурно време
По време на игра натиснете: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O.

Мъгливо време
По време на игра натиснете: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X.

Бунт на пешеходците
По време на игра натиснете: Д, Ля, Г, Ля, X, R2, R1, L2, L1. Не можете да изключите този чийт, ако веднъж е включен.

Пешеходците ви намразват
По време на игра натиснете: Д, Г, Г, Г, X, R2, R1, L2, L2. Веднъж включен, и този чийт не може да бъде деактивиран.

HITMAN 2™
SILENT ASSASIN

НАРЪЧНИК НА НАЕМНИЯ УБИЕЦ

ПЪТЯТ КЪМ ДОБРАТА ПРОИЗВОДСТВЕНА ПРАКТИКА В СЕДЕМ ЧАСТИ. ПО МОТИВИ ОТ HITMAN 2

Каквото и да си говорим, Silent Assassin е една приятна и лека игра. Ако човек вникне в основната ѝ идея, ще я превърти за около 48 часа. Разликите спрямо повечето 3D шутъри са главно в поведението, което трябва да възприемете. Тактика от рода "Бат' Г(б)ойко напада индианците" няма да донесе нищо. Номерът за успешното минаване на Hitman 2 се крие в тихото спокойствие, добрата концентрация и чашката кафе/кола/чайче в съседство. Самата игра предлага няколко интересни момента, които трябва да откриете още в началото:

Част първа – основа

Проявявайте фантазия. Повечето от мисиите могат да се минат по поне десетина начина. Така още в началото на първата задачка имате три варианта за промъкване в мафиотската къща – като самия себе си (през някой от входовете), като момче за доставки или пощальон. Важното в случая е да не прекалите с изобретателността.

Често на пръв поглед сложни препятствия се решават елементарно. Така обезвреждането на наблюдателната система при мисията в Куала-Лумпур се свежда до един-единствен изстрел в наблюдателния монитор на пазачите. Ако все пак зависнете някъде, опитайте се да посетите всички отбелязани на картите места. Често по тях има елементи, които са в състояние да ви спестят време и нерви (някоя дрешка, шалтер или друга подобна идиотщина). В повечето случаи артефактите са такива, че идеята за тяхното предназначение ще ви дойде веднага.

Част втора – движение

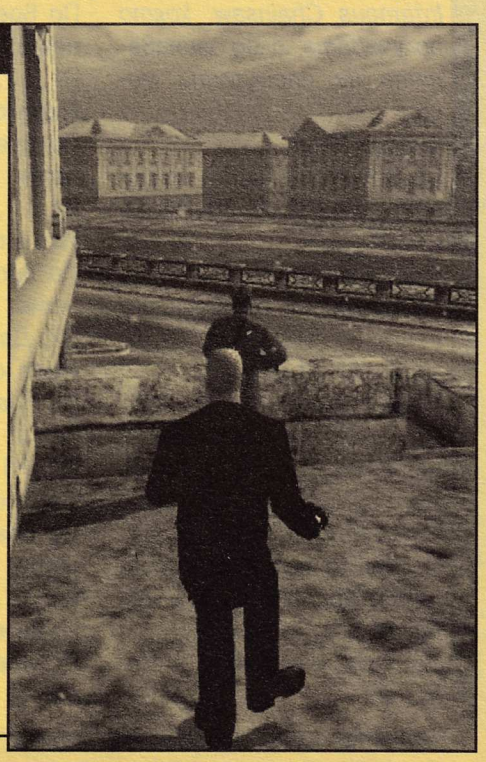
По принцип повечето от картите в Hitman 2 са големички. Простото им обикаляне би отнело симпатично много време. По тази причина не е никак лошо да подтичквате когато и където намерите за добре. Ако не сте в зоната на някаква силна охрана, можете да правите каквото си искате и никой няма да ви обърне внимание. За сметка на това всяко кросче в добре завардени места ще привлече силно нежелан интерес. За такива моменти ходенето е задължително. При това обърнете внимание на разстоянието, което ви дели от охраната. Колкото е по-голямо, толкова по-добре.

Последният вариант на движение – промъкването е нещото, до ко-

ST. PETERSBURG REVISITED

По принцип всички нива на първите две трудности се минават бързо и без запецване. Единствената мисия, която може да се заяде с ваша милост, е St. Petersburg Revisited. Като класически капан, в който попадате, положението е гнусно на макс: Пушката, която ви се дава, е без муниции, а дори да стигнете до втората доставка амуници, ще установите, че разполагате с цял наръч халосни.

Номерът, който можете да приложите, е да дотичате до втората сграда, в която може да се влиза (внимавайте за снайпериста). На гърба ѝ има три горили. Издебнете едната, влезте в сградата, минете до другия вход и използвайте гаротата върху онзи субект, който си седи на едно място. Вземете неговия Desert Eagle и оттам действайте както си знаете.



ето можете да опрете най-рядко. При него издаваните звуци са сведени до минимума, но скоростта е убийствено бавна. Режимът е подходящ единствено при условие, че се опитвате да издебнете някого или да изчезнете/влезете в населявана област, без никой да усети присъствието ви.

Ако все пак сте изпълнили плана за деня и не ви пука за стелта, можете да прибегнете и до стратегията "Run Forest, run!!!". Единственото условие е да спринтирате на зиг-заг. Тогава шансовете да ви обстрелят смъртоносно не са чак толкова големи.

Част трета – трикотаж

Едно от нещата, които облекчава положението, е възможността за преобличане в чужди дрехи. Наша милост може да навлече практически всичко. Изключения правят единствено одеждите на домашните прислужници, тези на един два по-дебели злодея и дрешките на оскъдно облечени красавици. Благодарение на новите си премени 47 може да заблуди всеки в по-голямата част от ситуациите. Картите, в които ви разпознават малко по-бързо и със сигурност, дори и да имате дегизировка, са няколко (мисиите от японската част). На места дрехите се намират по стаи и коридори, тъй че няма да се наложи да трепете някого заради парцалките му. Хубавото на някои дрехи, особено на униформите, е, че можете да се разхождате и с оръжие под ръка при това на противниците няма да им направи особено впечатление, че стискате снайпер вместо например стандартния "Калашников". Ако пък някой тръгне да ви изследва, забийте лице в някоя стена. Колкото и да е невероятно, това може да ви спаси в повечето случаи. Пример за това е мисията в Русия, при която трябва да преминете през мазе, пълно с войници.

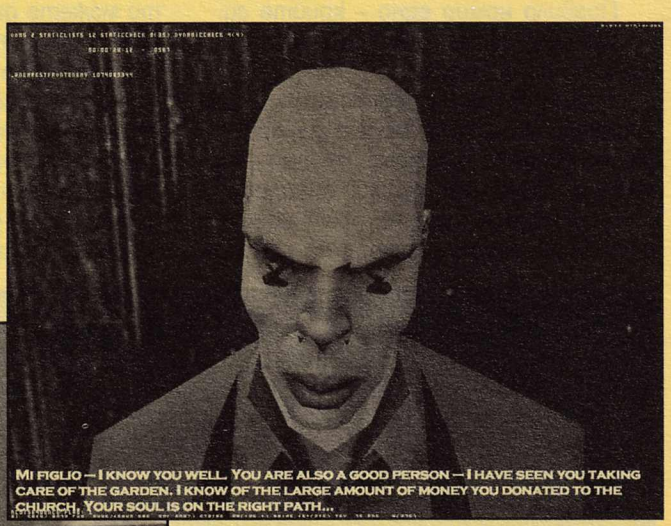
Част четвърта – криеница

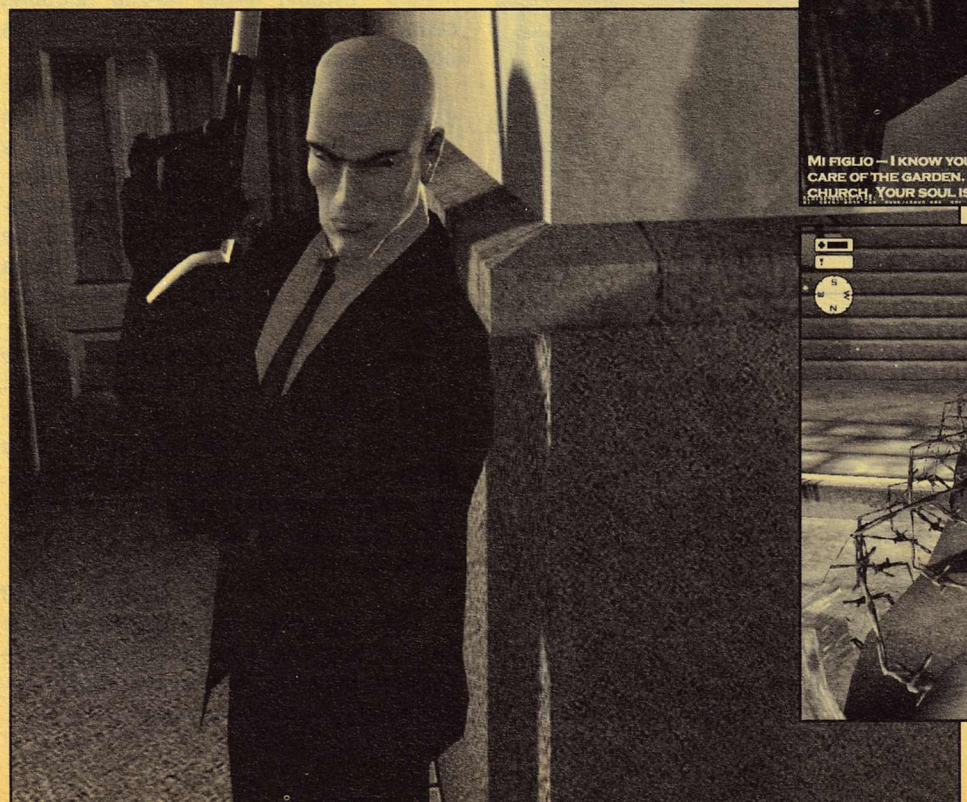
Криенето на труповете е жизненоважно. Винаги в околностите има някоя по-забутана стаичка или ъгъл, който не се посещава от никого. Често дори група камъни или щайги ще свършат нужната работа. Търсенето на подобни места е важно по простата причина, че ако нечие тяло бъде открито, охраната автоматично застава нащрек. Особено опасно е, когато сте взели дрехите на убития. При ситуации от типа излиза текстче, че се издирва съмнителен войник или там на каквото сте се предрешили.

Особено досадни са и упоените и разсъблечени невинни. Химикалите, с които можете да действате, имат краткотраен ефект. Жертвите се събуждат бързо и се разтърчават като луди. Затова колкото и да е брутално, ако решите да нападате някоя по-беззащитна твар, по-добре я убийте и завлечете някъде.

Част пета – kill the lights out

За радост на бъдещите офталмолози, практически всички злодеи страдат от кокоша слепота. Ако се намирате в ъгъла на стая и строшите лампите, имате голям шанс да останете незабелязани и да се промъкнете по възможно най-безскрупулен начин. Действието е препоръчително за всеки момент, в който искате да останете скрити или да изненадате повече от няколко противници. Нещото, за което трябва да се внимава, е, че падналите стъкла вдигат ужасно много шум и могат да привлекат вниманието – както в положителния, така и в отрицателния смисъл на думата.





Част шеста – противници

Хората, срещу които се изправяте, са една идея назад във физическото си състояние и мисъл. Дори при последното ниво на трудност превъзходството е повече от ясно. Хубав момент е, че лошите имат един мъртъв момент преди мозъците им да зацепят какво се случва. Възползвайки се от този факт, можете да извършите няколко наистина нагли неща.

Единственият вид гадини, от който трябва да се пазите повече, са снайперистите и японските нинджи. Ако някоя от далекобойниците ви засече, шансът да се отървете е наистина малък. Гадовете стрелят бързо и точно. Дори няма да усетите откъде ви е дошло. Едно е спасението в подобни ситуации – е да ги издебнете и свалите първи. Подобно е решението и при нинджите, които обикновено висят по гредите на покривните конструкции. Ако все пак черничките гадини успеят да ви мернат, гледайте да ги избиете с нещо, което стреля бързо и хаотично. Пистолетните изстрели не действат добре срещу тяхната jump&run тактика.

Част седма – оръжия

Правило номер едно – крийте ги.

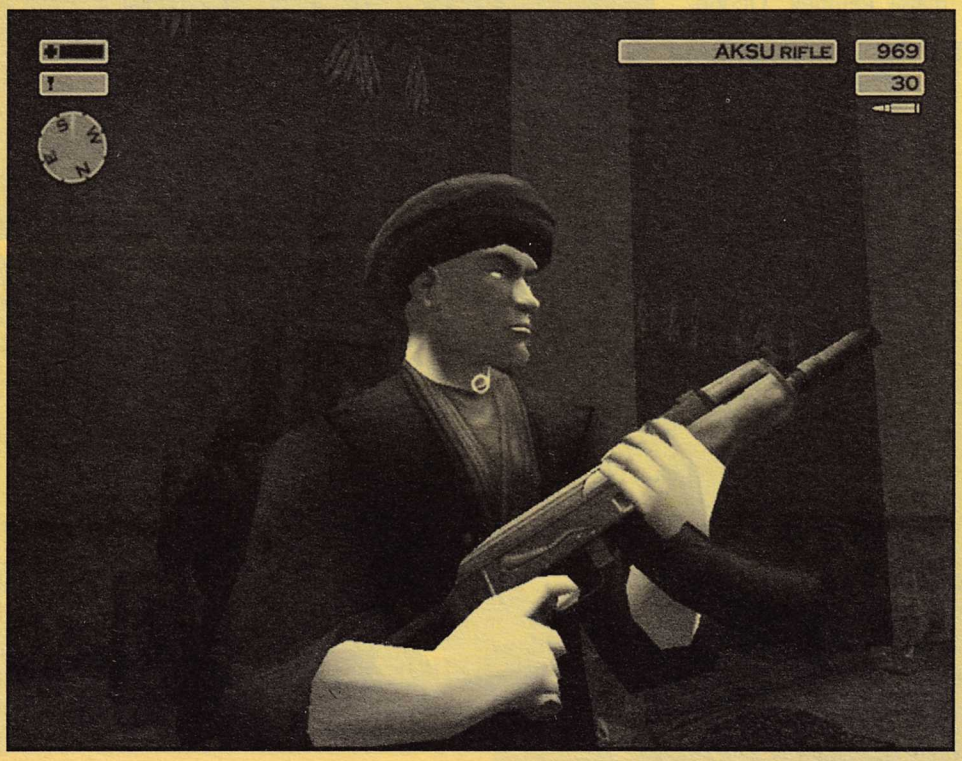
Правило номер две – гледайте винаги да са заредени.

Hitman 2 има сравнително голям арсенал. Оръжията могат да се разделят условно в няколко групи – пистолети, SMG-та, пушки, снайпери и т.н. За радост играта разполага и с няколко екзотики от рода на стик за голф, брадва и самурайски меч. Артефактите от типа изглеждат малко странно, но са истински добри. Колкото и дървено да замахвате, резултатът е впечатляващ.

Иначе лошото на цялата картинка е, че можете да мъкнете само по едно голямо пуцало. Ако искате да си вземете ново, старото се изхвърля. Важно нещо, което не трябва да изтървавате, са чуждите оръжия. За да вкарате нов артикул в арсенала, трябва да сте го поносили и използвали известно време. В това отношение внимавайте, защото някои от красотите като тежката картечница, скалпела и други подобни се намират в точно определена и единствена мисия.

Иначе с каквото и настроение да тръгвате по задачки, силно препоръчително е да си вземете и нещо тихичко. Честно казано 9-милиметровият със заглушител е оръжието, което можете да използвате с най-голям успех. Пълнителят му е голям, а и стреля бързо и точно.

Ако в мисията, пред която сте застанали, няма много цивилни и закрити пространства, вземете и снайпер. Оръжието от вида в комплект с достатъчно муниции може да гарантира минаването на цяло ниво. При далекобойните пушки единственият трик е в прикякването и частичната стабилизация. Ако стреляте на по-големи разстояния, мерникът се клати силно, но сравнително равномерно.



Единственото по-особено нещо в групата на оптично-нацелващите е арбалетът. Негова милост е тиха и мята далеко, но е по-слаба от пушките. За да сте сигурни, че ще усмъртите противниците със стрела, целете се само в главите. Всъщност с каквото и да стреляте, гледайте да направите head shot, тъй като играта разполага с добра "анатомична" система за разпределение на пораженията. Ударените от шията нагоре се строполяват тихичко и бързо. Попадение на друго място води до неприятни последици от рода на вдигане на много шум и ответна стрелба.

Оръжията, които причиняват екзитус в 99 процента от случаите без значение къде сте улучили, са снайперите. Някои от по-тежките "неоптични" пуцала имат почти подобна сила, но са подходящи предимно за бой на много близки разстояния.

В този ред на мисли, ако сте решили да се правите на чистачите от Никитà, вземете SP12. Помпата е ужасно бърза, практически без (сериозен) откат и с твърде големи усмъртващи способности. При условие, че изненадате групичка врагове, с нейна помощ ще ги заличите за по-малко от секунда.

На фона на това оръжието, което би трябвало да бъде най-поразяващо – картечницата M60, е доста капризно. При стрелба нестабилността и шаването на мерника са ужасни. Единственото спасение е прикякване и извършване на неистови движения с мишката...

Сергей Ганчев

P.S. Приятна игра, забавлявайте се и за нищо на света не изкарвайте отрицателните си помисли върху периферията на компютъра.

PC Cheats & Tricks

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Всяка кола за $10
Във файла "cars.ini" в директорията "Cars" просто променете:
price=10
nfsprice=10
и ще можете да купите я за посочената сума.

AGE OF MYTHOLOGY

Натиснете [Enter] и напишете желания чийт:
GOATUNHEIM — Получавате божествена сила
WUV WOO — Получавате летящ розов хипопотам
I WANT TEH MONKEYS!!!1! — Получавате МНОГО маймуни
CONSIDER THE INTERNET — Забавя единиците
LETS GO! NOW! — Премахва ефекта на чийта за забавяне
ISIS HEAR MY PLEA — Получавате малка армия
TINES OF POWER — Получавате Forkboy
O CANADA — Получавате Lazer bear
SET ASCENDANT — Показва всички животни на картата
WRATH OF THE GODS — Получавате нова божествена сила
PANDORAS BOX — Получавате нова божествена сила от по-високо ниво
DIVINE INTERVENTION — Връща използвана божествена сила
THRILL OF VICTORY — Побеждавате мисията
IN DARKEST NIGHT — Превключва времето на нощ
UNCERTAINTY AND DOUBT — Скрива картата
LAY OF THE LAND — Отваря картата
MOUNT OLYMPUS — Максимално благополучие
ATM OF EREBUS — +1000 Gold
TROJAN HORSE FOR SALE — +1000 Wood
JUNK FOOD NIGHT — +1000 Food

PROJECT NOMADS

За да използвате чийта, трябва да редактирате вашите сейвове. Когато сейвате, направете го в слот "NR". Влезте в "D:\\Project Nomads\\Run\\save" м- директорията, където са сейвовете ви, намерете файла, наречен "slotx.n", и го редактирайте с notepad. В реда ".setmaxartefacts x" с X е отбелязан номера на артефактите, които можете да носите — броят им е максимум шест.
Следват **ID номерата** на островните ви сгради:
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_navigationtower018"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_silo0115"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_powerplant0112"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_guntower0219"
.addchildvehicle "/world/clans/1/artefakttresor0119"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_scoutgarage0124"
.addchildvehicle "/world/clans/1/ofen0127"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_guntower0227"
.addchildvehicle "/world/clans/1/biggun30"
Можете да ги направите по-силни, като намерите нужния ред — например за Gun Towera той трябва да изглежда така
"j_guntower0219"
"j_guntower01"
"j_guntower0219"
"j_guntower01/turret" "turret19"
За да ги промените, вижте числото преди кавичките — j_guntower01 , това "01" показва нивото на кулата и ако го промените на "03" (j_guntower03), всичките ви кули ще станат от 3 ниво. Същата процедура може да се приложи на всяка една от сградите.
Включете играта отново и заредете променения текст, за да се активира чийтът.
Препоръчва се запазването на сейвовете преди да ги редактирате.

ROLLERCOASTER TYCOON II

За да отключите чийтовете, трябва да преименувате някой от гостите.
Вълни от гости
Напишете Katie Brayshaw като име на госта.
Гладни посетители
Напишете Tony Day като име на госта. Така посетителите ще са мноооого гладни.
Посетителите плащат двойна входна такса
Напишете John Mace като име на госта.
Увеличаване на щастието на гостите
Напишете Melanie Warn като име на госта.
По-бързи Go-Karts:
Напишете Damon Hill като име на госта. Напишете Michael Schumacher като име на госта, за да вдигнете още скоростта им.
По-бавни Go-Karts:
Напишете Mr Bean като име на госта.
Photographer guest
Напишете Chris Sawyer като име на госта.
Artist guest
Напишете Simon Foster като име на госта.
Посетителят никога не напуска:
Поставете "No Entry" знак на входа, обърнат с лице към парка. Посетителите ще идват, но никога няма да си заминат. Но по този начин може да падне рейтингът на парка, защото много гости ще се водят "изгубени" и ще искат да се приберат в къщи.

FIFA 2003

Променете файла "soccer.ini" в директорията на играта и добавете следващите линии, като чийт. Запазете файла и стартирайте играта:
AUTO_TACKLING=1 — Включва автоматичен шпагат
ONE_ON_ONE=1 — Включва One On One режима на игра
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1 — Вратарите стават много по-добри
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1 — Статистиките на тимовете са равни
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 — Отключва Aggressive Tackle чийта
PRACTICE_MODE=1 — Отключва Practice Mode
WINDOWED=1 — Можете да играете играта в прозорец

MIXED NEWS

ЗА МОБИЛКИ

X-Forge е новата продукция на фирмата Fathammer (www.fathammer .com). Това е 3D игрови двигател, комбиниран със серия програмни интерфейси и възможност за пускане на всякакви платформи и мобилни устройства.

Игрите, създадени с X-Forge, могат да имат опции като допълнителен даунлоуд на нива, ъплоуд на рекорд и директни съобщения. За момента платформата ще поддържа Symbian OS, Microsoft Pocket PC, Smartphone 2002 и Mobile Linux. Поддържаните GSM-и ще са Nokia 60xx и Sony Ericsson P800 Smartphone. Две от игрите, които се пускат в промоцията, са Stunt Run и Men in Black II: Alien Pursuit, които ще са комплектовани със Sony Ericsson P800 Smartphone.

Геймразработчиците от WildPalm (wildpalm.co.uk) са портнали Doom за Nokia 7650 – www.wildpalm.co.uk /Doom7650.html.

Даунлоудът е с размер 1.5 мегабайта и представлява шарует-версията на Doom. Портът е направен с помощта на оригиналния Doom код, който е публичен, след като ID го разкриха през 1997-ма.

Предполага се, че това е част от разгрявката за Doom III, която всички очакват с нетърпение. Ще трябва да се купуват телефони или да се очаква Nvidia да пуснат нещо като Geforce 5, за да се раздвижат нещата.

(ПОРТАТИВНИ) ИГРИ В (БЕЗЖИЧНА) МРЕЖА

Nokia явно смята да се изправи лице в лице с Nintendo, пускайки комбинация от услуга и устройство с име N-Gage, което конкурира директно GameBoy Advance. Новата джаджа обира точките пред конкуренцията, защото ще позволява мултиплейър игри и то не само в интернет. N-gage ще предлага мултиплейър игра без кабел през Bluetooth устройство. Носят се слухове, че ще може да се играе от разстояние като се ползва GSM-мрежата (и съответните такси). N-gage ще ползва ram-карти, подобни на тези за Gameboy Advance, а визуално ще прилича на Nokia 5510. Новият продукт обаче няма да се приеме в Япония, където знаем, че телефоните работят на съвсем трета система и там Nokia не се продава.

Друга новина, пряко свързана с конзолата на Nintendo, е, че по Коледа японците планират ревизия на дизайна на GBA. Предполага се, че следващото поколение устройства ще решат най-вече проблема с дисплея. Новите дисплеи ще са по-ярки и ще имат специален бутон за суперконтраст. Именно по осветяването на картината бе основната забележка на повечето GBA геймъри. С тази стъпка Nintendo ще елиминира многото производители на външни и вътрешни лампи за GBA, които оперират в мрежата (например www.gamegizmo .com/products.php?sysID=5&plD=32). В допълнение президентът на Nintendo обяви, че компанията няма намерение да остави конзолния пазар, което е своеобразно опровежение на слуховете, появили се по фенсайтове, твърдящи, че компанията спира производството на конзоли след GameCube.

В същото време Sony най-после обявиха PlayStation мрежови адаптери за Европа. Следващата пролет PS ще се играе мултиплейър и онлайн в Англия, Франция, Германия, Испания и други страни от ЕС.

Като стана дума за европейския пазар – комисията по търговията на европейския съюз глоби Нинтендо със 150 милиона долара за това, че слага различни цени на конзолите в отделните части на континента.

ПРЕ-УСТРОЙСТВА

Есента е време за нова серия от продукти. Повечето производители на хай-тек спретнаха сайтовете си и показаха за какво ще иде реч през тазгодишните коледни намаления. Nokia демонстрира шест нови телефона, между които най-интересен се оказа 6800 – модел с двойна клавиатура. Телефонът е досущ като останалите, но до момента, в който не се разгъне и не започне да се използва като GameBoy (www.infosync.no/news/2002/n/2539,2.html).

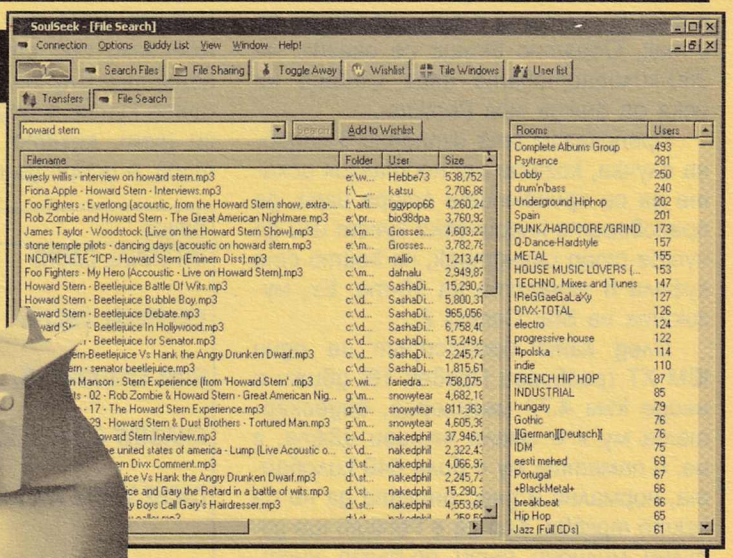
Производителите от iRiver пък ъпгрейднаха най-добрия си плейър – iMP-400 SlimX (www.iriver.com/product/detail.asp?idx=9&product_name=iMP-400). Новият вариант има подобър дизайн, алуминиев капак, по-добри слушалки (Sennheiser MX300), четириредов дисплей и 9 пресета на еквалайзерите. Производителите дори са включили опции по изискване на потребителите от форумите на сайта – плейърът променя автоматично еквалайзерите в зависимост от ID3 tag-а на парчето и изписва колко часа остават на батерията. Плейърът пристига в два варианта – виненочервен за дамите и със стандартен сребърен похлупак.

Creative (www.creative.com) се усетиха, че звуковите карти вече няма да носят грандиозни печалби и след като последните започнаха да се появяват като "даденост" в компютрите, фирмата се захвана да завзема други пазари. Creative Nomad MuVo (http://muvo.com/products/MuVo/) е ново устройство с размерите на запалка, което е едновременно mp3 плейър и банка данни. Иначе има всичко необходимо – USB свързване, дисплей, 64 мегабайта памет. В този клас е и новият плеър на InnoGear – Deux mp302 (http://www.innogear.com/duex.html), който е с още по-малки размери. Той има 128 мегабайта памет, записва гласови съобщения, файлове и визуализира данните на осветен дисплей. На външен вид наподобява USB keychain.

Creative все пак обявиха новата версия от SoundBlaster поредицата – Audigy 2 (www.soundblaster.com/products/audigy2/). По някаква странна причина въпреки появата на външната карта Extigy (www.soundblaster.com/products/extigy/) новият Audigy все пак е вътрешна част на компютъра. Creative Audigy2 има 24bit/ 196 kHz звук и 106 децибела отношение сигнал/шум. Този бластер поддържа 6.1 Surround и DVD Audio плейбек. За момента сред игрите, поддържащи подобни екстри, са UT 2003, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Neverwinter Nights, Hitman 2 и Soldier of Fortune 2.

В ерата на DivX бе нормално да се появи домашен DVD-плейър, съвместим с този формат. Шведската фирма KiSS Technology (www.kiss-technology.com) ще пусне първия DivX съвместимо устройство. Машината с име KiSS DP-450 ще възпроизвежда филми, кодирани с DivX 4.xx и 5.xx, както и стандартните вече за подобни джаджи CD/MP3, CD-RW, SVCD, VCD и DVD-RW.

P2P



След като RIAA (riaa.org) отряза AudioGalaxy, вероятно се чудите къде са отишли mp3-ките на човечеството. SoulSeek е много добра, истинска p2p програма, която не зависи от централизиран сървър. SoulSeek имаше проблеми с домейна преди време и също така нямаше много потребители. От няколко месеца програмата работи с пълна сила и нов уеб адрес – www.slsk.org. Интерфейсът напомня на Napster, а самата програма не съдържа Spyware и реклами.

Развитието на P2P дърпа още по-напред. Шеринг-програмата Shareaza (www.shareaza.com/download/) пусна новата си завършена версия, която използва Gnutella 2 протокол. G2 ще работи и по UDP освен TCP. Последното в превод на смислен език означава, че в някакъв смисъл системата ще бъде по-гъвкава откъм поддържани мрежови среди и по-трудна за проследяването на комуникациите между хората в нея.

На www.gnutella2.com има малко и откъслечна информация за протокола, но се очаква да е нещо много по-различно, по-бързо и да се надяваме – по-трудно за спиране.

ШАХ-МАТ

Приключи състезанието Brains In Bahrain между Вадимир Карминик и Deep Fritz. Първият е руснак, а вторият – програма за шахмат, инсталирана върху мощен IBM сървър и разработена от немския екип, поддържащ www.chessbase.com. И този път човекът остана непобеден, но също и компютърът. Двамата завършиха наравно – 4 на 4 в игра от 8 партии. Карминик поведе с два мача, като след това Deep Fritz изравни. Подробности има на www.brainsinbahrain.com, а мачът се организира от фондацията www.einstein-group.tv

ПЪНКО НЕ'А УМРЕ

Назад във времето: борба със скоростта на модерните PC с Еленко Еленков

Наскоро един приятел каза "Старите игри не умират, те просто стават все по-трудни за стартиране". Това ме наведе на поранен спомен. Преди няколко години исках да подкарам стара XT игра — The Amazing Spider-Man. Имах я записана на 5-инчова дискета от 360 килобайта. Дискетата беше в кутия, кутията в кашон, кашонът в друг кашон, а другият кашон — на дъното с вехториите в мазето. Та, след дълбане в мазето се озовавам обратно вкъщи без грам идея откъде да намеря пет инчово (ака голямо) флопи. И след гениална хрумка на следващия ден съм в работата на майка ми, където все още се въргалят 386-ци, копирам дискетата и си я изпращам по e-mail. Обратно вкъщи се оказва, че 360-килобайтовата игра изобщо не иска да вижда моя Pentium...

Преполагам сте изпадали в подобна случка, когато от носталгия искате да си припомните стара игра, да преговорите класически куест или да чуете стар саундтрак, на който сте куфели в началото на 90-те. Ех, музиката на Star Control 2...

След като процесорът на един IBM XT (разбирай Правец 16) движи с нейде към 4.77 мегахерца, видеокартата му я е имала четири цвята, я не, и паметта му е била 640 килобайта, нормално е днес нещата да не са както трябва. Кой да е Pentium ще изпълни милиони пъти по-бързо инструкциите на играта от началото до края, паметта ще се инициализира по различен начин, а видеокартата бая ще има се чуди защо някой се опитва да я ползва като телевизор от 50-те. Отделно, че операционните системи днес не са като едно време. 99 процента от стария софтуер, който някой ще иска да пуска на нов компютър, са игрите. Едва ли на някой ще му хрумне да види дали Word 5 за DOS е як. Ето гид за няколко номера, които ще помогнат стара игра да се съживи на нов компютър.

Стара щайга

Най-лесният метод да се пускат стари игри е да се намери стар компютър. За това определено сте се досетили, но можем да разделим намирането на стари PC-та на две.

План А — замислете се за това, което изхвърляте или продавате на безценица. При положение, че един сериозен ъпгрейд е необходим средно на около 2 години (поне при мен е така), няма нищо лошо да всеки да си запазва старите компоненти. Допълнителен смисъл в това да се пазят старите неща дава и фактът, че в последно време повечето компоненти са нови стандарти. Скоро ще се чудим, къде да заврем PS/2 клавиатурите и мишките след като останат само USB такива. Вече повечето компютри пристигат със CD и с интернет и флопито отново увисва. Новите RAM-ове изобщо не са съвместими със старите дъна и така нататък. Случая с AT и ATX захранващите кутии е подобен пример. С други думи, когато обновявате компютъра, е добре да сменяте всичко и да запазите стария. Може да влезе в употреба както на някой друг член на семейството, също така да е уебсървър или mp3 джубокс. Определено цялостната промяна на PC-то изисква допълнителна инвестиция, но с оглед светкавичните промени на пейзажа си струва да си пазите старите инвестиции.

План Б е дори по-евтин — винаги може да си купите стар компютър на безценица. В повечето български училища има много бракувани "осмици" и дори "шеснайски". В заложните къщи често може да срещнете стари модели на Olivetti за 20-30 лева, или някое древно Commodore, което си е направо находка. В тези магазини понякога се прокрадват и стари "маркови" офис машини като някой древен Dell или IBM.

Хардуерно забавяне.

Ок, бутоните "турбо" изчезнаха от кутиите на PC-тата, но това не пречи те да се забавят по друг хардуерен начин. Celeron на гигахерц не може да се смъкне на 33 мегахерца, но има стари Pentium-и, които правят такива неща от BIOS-а. Особено тези от класа "щайги", които споменаваме по-горе.

Ето няколко настройки, които ако вашият BIOS ги има, може да смъкнете скоростта на PC-то. Добре е да си записвате на лист какво променяте, за да може да се върнете обратно в нормално положение.

Опция	Смени на:	Защо?	Ефект
INTERNAL CACHE	Disabled	Забавя изпращането на данни от процесора	Голям
EXTERNAL CACHE	Disabled	Забавя връщането на данни към процесора	Добър
ROM SHADOWING	Disabled	Забранява копирането на Rom към Ram	Горе-долу
SHADOW CACHEABLE	Disabled	Забранява кеширането на Shadow Rom	Горе-долу
CACHE WRITE WAIT STATE	Възможно най-много (1 W/S, 2 W/S)	Показва колко цикъла да изчака преди да запише паметта	Горе-долу
SYSTEM CACHE	Disabled	Комбинация от външните и вътрешните кеш-настройки	Голям
BUS SPEED	7.16MHz или 8MHz	За ISA карти – забавя ги и спомага да няма "мигане"	Добър

И ако сте опитали всичко това, PC-то ви не е boot-нало като хората или е бързо колкото си иска, време е да пристъпите към по-бруталните софтуерни методи.

Софтуерно забавяне

Това е вече тормоз на машината. Повечето софтуерни програми за забавяне се закачат към таймера на процесора и слагат допълнителни празни "цикли", за да забавят неговата нормална дейност. Крайният резултат е забавено действие. Плю-

совете на софтуерното забавяне са, че може да работи на всяка машина, а минусите — че предизвиква странични ефекти.

Общо взето колкото е по-бърз един компютър, толкова по-несигурно работи софтуерното забавяне. На моя офис компютър Celeron 500 програмата "Mo'Slo" работеше добре, но повечето сайтове с подобни тестове показват, че в някои случаи може да имате проблеми с четене на информация от дисковете и че системният часовник избързва далеч в бъдещето.

Мемори дефект

В момента може да имате 634 мегабайта RAM и въпреки това старите игри изискват по-свободна и по-специфична памет. С DOS 5 максимумът памет, който можеше да се освободи, беше 615 килобайта. Като се добавят няколко резидентни програми, вероятността да се стартира дадена игра зависеше от доброто ѝ настроение. Повечето игри навремето започваха със собствени проверки, които понякога дори бяха смешни.

```
560 kB free
CALIFORNIA GAMES version 1.01
2/23/88
You've got 145K RAM more than
you need, Dude. That's gnarly!
```

Ако сте направили всичко както трябва и единствено паметта ви отказва, добрият стар Windows 2000 има опция при стартирането на DOS-програми. Правите shortcut, отивате на Properties, след това определяте колко конвенционална, EMS, XMS или защитена DOS-памет Windows да задели. Разкарайте няколкото настройки "auto" и след това стартирайте винаги програмата от .pif файла, който Windows създава. Някои от не-чак-толкова старите игри работят в "защитен режим", което им позволява да тръгнат дори да нямате изискваните по-горе налични XXX килобайта свободна DOS памет. Такава игра е Doom II например.

Ако сте с Windows 98, което е малко съмнително, опитайте F8 по време на процеса на зареждане и пуснете чист DOS. Добра идея е да си свалите от интернет дискета със стара операционна система и да зареждате през нея — в повечето случаи върши работа. От www.bootdisk.com се намират какви ли не boot дискети, включително такива със старите DOS-ове. На същото място има и доволно количество драйвери както и ръководства за справяне с конкретни ситуации. Някои по-нови CD устройства могат да се справят със зареждането на DOS и от диск. Като последна опция остава използването на vmWare — софтуер, който предоставя напълно функционална емулация на старо pc (от http://www.vmware.com/ има нещо като безплатна демо-версия).

Какъв е този звук?

Драйверите на звуковите карти в наши дни са модернизирани за Windows и често е голям проблем да се пуснат старите песни на игрите. Някои игри се объркват и трябва да махнете звука, за да тръгнат. За други е добре да проверите каква всъщност звукова карта имате и дали не могат да се изровят някакви стари драйвери за нея.

Останалото е трудна работа, защото макар едно време най-разпространените звукови карти да бяха тези на Creative, имаше множество изключения и дори тогава си беше сложно. Когато Creative пуснаха първия Sound Blaster през 1989-та, тогава по условие той използваше едно нещо, наречено IRQ 7 (седмо прекъсване сиреч). По-късно Creative решиха да преминат на IRQ 5, като по този начин объркаха хилядите игри, които инициализираха програмите на 7-мо прекъсване... Ако сте със Sound Blaster съвместима карта, е добре да използвате следната магическа команда в Autoexec-а при, положение че работите с операционна система, която може да зареди DOS (като както стана дума по-горе — Win98 или отделна дискета):

```
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 T6
```

Остава да представя и малко ресурси по темата и да си пожелаем весело хакване.

MIPS

(www.oldskool.org/pc/help/oldonnew/resources/mips.com) — тестова програма, с която може да си сверите часовника по старите PC-та. В зависимост от другите трикове, може да я използвате за проверка "докъде сте слезли".

ICD и ICE

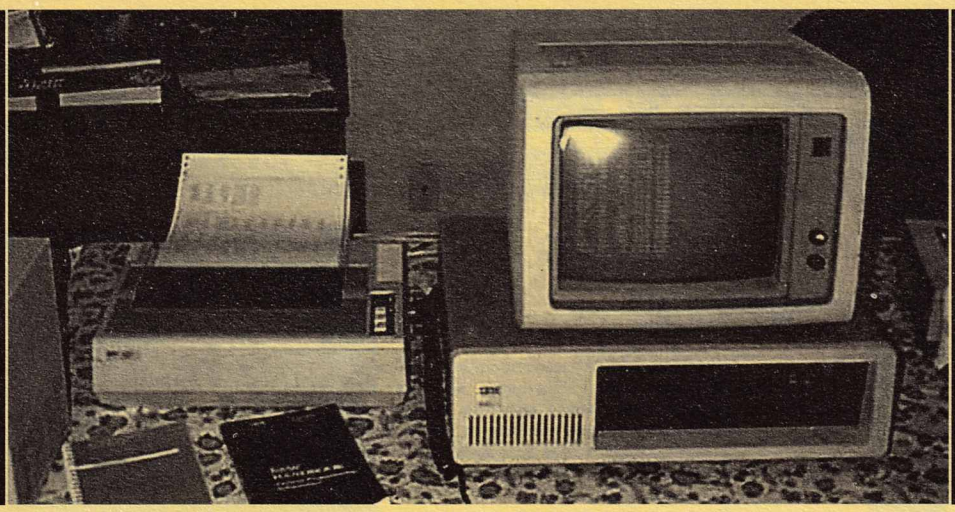
(www.oldskool.org/pc/help/oldonnew/resources/icdice.zip) махат и слагат вътрешния кеш на 486 или Pentium, ако BIOS-ът не го позволява.

Mo'Slo

(www.hpaa.com/moslo/) — най-добрата програма за забавяне.

Bremze

(www.oldskool.org/pc/help/oldonnew/resources/bremz411.zip) — подобна програма.



```
AT-SLOW is now installed.
AT-SLOW Ver 4.00DEMO
by David Keil
Slowdown a PC-AT for
playing games and
and add exiting to DOS
to programs that
don't allow it.

Usage:
at-slow [/t????][/c??][/z][/s][/i][/2][/4][/8][/d]
[/e][/r][/h][/?]
/t = ??? is amount to slowdown PC-AT.
Valid range is 0-1999.
/c = ?? is CPU speed in MHZ wanted.
Valid range is 2-99.
/z = Tell AT-SLOW the processor is a
80486 for CPU calabration.
/s = Put AT-SLOW in standby mode.
/1 = Use 1024 INT's/second.
/2 = Use 2048 INT's/second.
/4 = Use 4096 INT's/second.
/8 = Use 8192 INT's/second. (Default value)
/d = Disable slowdown.
/e = Enable slowdown.
/r = Remove program from memory.
/h = Show this help screen.
/? = Show current program settings.
```

AT-SLOW

(www.oldskool.org/pc/help/oldonnew/resources/at-slow4.zip) — е сходна с предишните две, но авторите и не са я тествали на нещо, по-бързо от Pentium.

RAMdisk

(www.oldskool.org/pc/help/oldonnew/resources/fu_rd19i.zip) — безплатен EMS/XMS RAMdisk емулатор. Помага, ако някои игри не искат да тръгват на големи харддискове и дават грешки за липса на дисково пространство.

OpenOffice.org

Каква е цената на един безплатен експеримент

Стандартният офис пакет за повече от 80 процента от потребителите се нарича Microsoft Office. Причината за това е най-вече в универсалността и възможностите, които дава този (по-добър) продукт на редмъндския гигант. Неговият единствен проблем се нарича цена от около 400-500 долара. Ако вземем предвид пиратството като относителен дял, излиза че дори и цената не е проблем :-). Но все някога се налага да се замислите за алтернативите, които са достъпни и които биха ви спестили известни главоболия, свързани със закона. Open Office е точно такава алтернатива. Всъщност няма нищо ново под слънцето. Open Office е open source-проектът на Sun и наследник на доскоро безплатния Star Office.

Star Office беше разработка на немската софтуерна къща Star Division. Заради множеството си достойнства и най-вече поради характера му на напълно безплатна програма той бързо привлече обществено внимание върху себе си. Като резултат преди четири години Sun Microsystems "придобиха" Star Division. Промяната за потребителите беше символична, като корпоративните клиенти (фирмата на татко, фирмата на чичо и други фирми на други хора) трябваше да заплатят такса от 50 долара за едногодишен лиценз. Това пак беше нищо в сравнение с дебелата пачка, изисквана и все още изисквана от Microsoft. За обикновените юзъри, такива като мен и вас, ползването на Star Office продължаваше да бъде напълно безплатно.

Времето минаваше, а IT-индустрията изведнъж влезе в криза. И то такава криза, че много хора изпищяха на гущерово умряло. В този момент хубавите дни на безплатния Star Office вече постигаха своя край, тъй като Star Division отчаяно се нуждаеха от някаква форма на приход върху продукта си.

През миналата година беше взето соломоновско решение – StarOffice 6.0 стана платен, като паралелно с него се развива и проект с отворен код OpenOffice.org (www.open-office.org). Създаването на инициатива с отворен код има своите плюсове и минуси. Сред плюсовете се нарежда възможността сръчни и разбиращи люде да вкарват подобрения в програмния код, като след това всички могат да се възползват от тях. Ползата на Sun е уредена с условието, че компанията може да преценява дали разработките, включени в OpenOffice си струват вниманието и в такъв случай да ги включва в платената версия на своя офис пакет. Минусът на подобно начинание е в хаотичния подход – става въпрос за хора, разпръснати по целия свят, които биха се занимавали с подобна задача тогава, когато им е удобно. А в бизнеса това е твърде много време.

На вашето внимание представяме актуалната версия на Open Office – 1.0.1. Тя е свободно достъпна за даунлоуд от сайта *http://www.openoffice.org* като архивният файл е с размер 50 MB. В офис пакета са включени следните приложения:

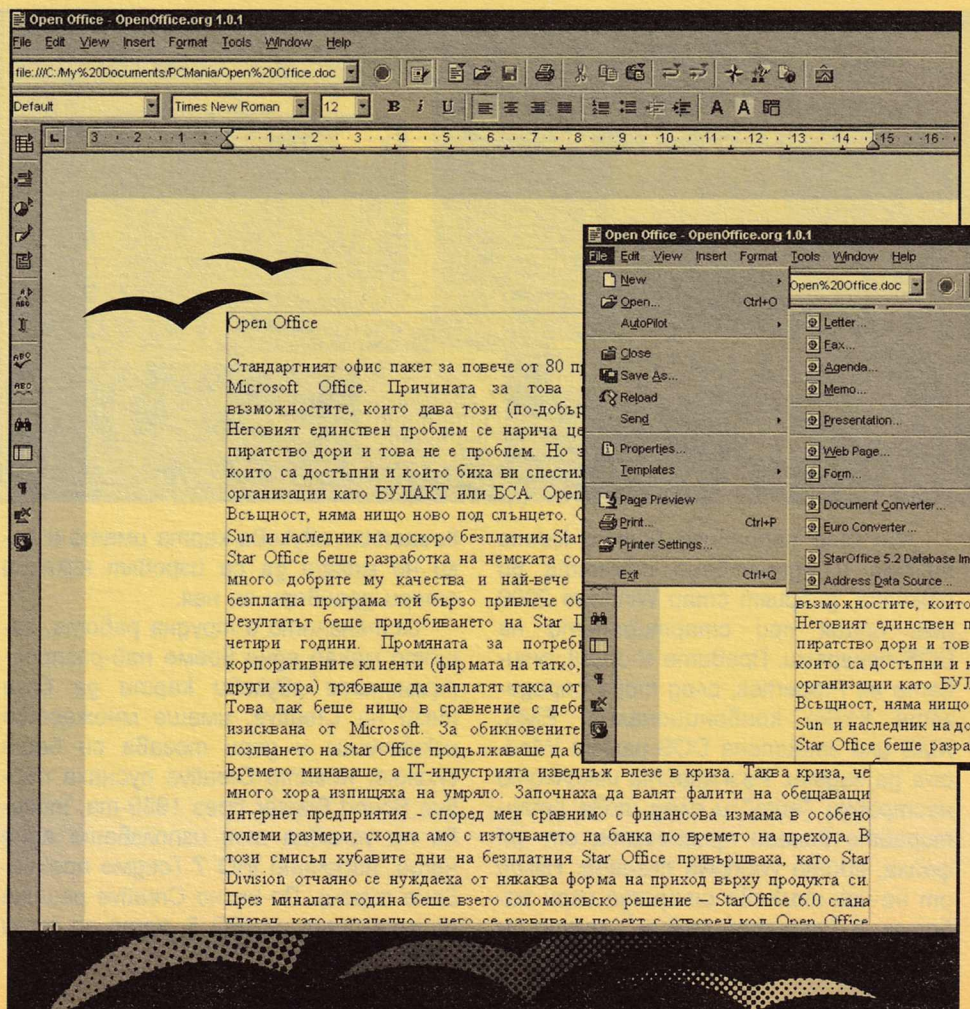
- Writer, еквивалентът на Word;
- Calc, еквивалентът на Excel;
- Impress, еквивалентът на PowerPoint;
- Draw, допълнителен инструмент към Writer и Calc за създаване на графики;
- Math, програма за изготвяне на математически формули и документи; полезно, ако трябва да съставяте често диференциални уравнения за домашно.

Работата с OpenOffice напомня силно на MS Office и въпреки това има някои дребни детайли, изискващи повече внимание. Например, нужно е време, за да свикнете със странната подредба на бутоните. На практика нищо, което знаете от MS Office, не е точно по същия начин в OpenOffice. Хардуерните изисквания на офис пакета също са стабилни. Без повечко оперативна памет стартирането на приложенията отнема време.

Като цяло успехът на Open Office обаче зависи от самите потребители. А както знаем, те трудно развалят навиците си. И се чувстват странно, когато пишат на нещо, различно от Word. Все пак опитът си струва.

Александър Бойчев

Бел.ред. Актуалната версия на OpenOffice.org може да намерите в брой 7/2002 на PC Mania.



Днешният Activision не е собственост на някогашните си създатели. В началото на 90-те години компанията е закупена от BHK Corporation, а старото име е върнато. За добро или за лошо следващото десетилетие е белязано с растеж на приходите, поглъщането на дребни развойни студия и превръщането на Activision в още по-могъщ играч. Подобни действия са оправдани и от нарастващото значение на гейминдустрията. Все повече хора се сдобиват с компютър, все повече хора прекарват част от свободното си време, бомбардирани от електронни потоци емоция, забавление и радост. Компанията вече е променила първоначалния си профил и от чист разработчик тя вече е много повече издател и разпространител.

Успехите на фирмата се дължат обаче най-вече на разнообразието от яки игри. Activsion са известни най-вече с екшън-ориентираните си заглавия. В средата на 90-те години най-успешното творение на фирмата беше поредицата Mechwarrior, след като няколко години Death Track бе абсолютен хит. Дългосрочните договори, сключени в края на 90-те със звезди като Тони Хоук и Мат Хофман, подковават появата на игри, посветени на екстремни спортове, които предизвикат истински бум и се превръщат в едни от най-тиражните PlayStation2 (а както знаем, на конзола най-добре се играят игри с много движение и бързина на пръстите).

От позицията си на издател Activision притежава няколко "писани яйца" в каталога си. Еднозначно това са игрите на id Software. Първото съвместно начинание на двете фирми е Quake II, последното – Return to Castle Wolfenstein. Искате ли да познаете кое е следващото? Без майтап – Doom 3.

Александър Бойчев

Както при повечето големи фирми в бранша, за Activision началото е конзолно (поради липсата на PC-та най-вече). Activision е основана от група програмисти, които дотогава са се занимавали с разработката на заглавия за Atari. Всъщност създаването на Activision е първият повратен момент в гейминдустрията. Дотогава игрите са се разработвали само от поделения на хардуерните фирми (разбирай самите производители на конзоли). Недоволни от положението си в Atari създателите на Activision предприемат рискована за времето си акция. През 1980 година стартират игрови поредици, които днес не ни говорят абсолютно нищо, но са утвърдени хитове за Atari – Pitfall, Kaboom!, River Raid. Резултатът е повече от обнадеждаващ – въпреки опитите на Atari да спрат "бегълците", техните продукти се приемат добре от хората и демонстрират, че Atari 2600 е способен на много повече от досега показваното.

Със сигурност може да се каже, че 80-те години на миналия век са били свръхинтересни по отношение на развитието на компютърните игри. Тогава все още съществуват голямо количество конкуриращи се геймплатформи, все още романтичният дух на първооткривателството е водещ фактор, а не съотношението на печалба към приходи. Все пак трябва да се яде обаче, а Activision расте и разширява дейностите си. През 1988 година компанията се преименува на Mediagenic, а игрите получават място на издателско подразделение за развлекателен софтуер.

"...и програмистите сме хора и ние имаме чувство за хумор..."

Mark Hamburg, Adobe Inc. programmer

Великденски празник със C++, DreamWeaver и поялник

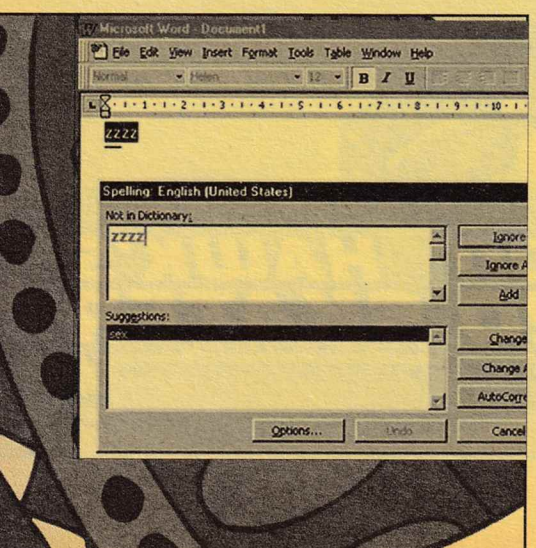
Великден. 40-ят ден от началото на Великите пости. Дечица с румени бузки се стремят да покажат едно на друго, че яйцето им е по-здраво. Доволни чичовци и лелки набиват козунак и замезват с печено агнешко. Програмист дреме на близката пейка, следи суетнята и доволно се подсмихва. И той е "боядисал" яйце, но локацията на неговото яйце е дълбоко в кода на току-що завършената програма.

Става дума за така наречените Easter Eggs (великденски яйца). Това са нарочно сложени или оставени закачки от създателите на филми, телевизионни предавания, книги, музикални клипове, песни различен хардуер и, разбира се, програми! В 99% от случаите компютърните "яйца" са безобидни и много забавни. В останалия 1% PC-то ви забива. :) Нещо, което не мога да обясня, е защо повечето от тези закачки се крият в менюто Help.

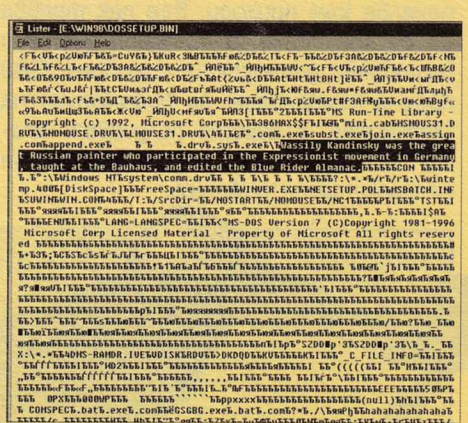
ester.eggs@micro$oft&co

За най-старо яйце може да претендира едно такова от времето на MS-DOS. Ако попаднете на компютър, на който все още да има тази операционна система, отидете в директорията на DOS и напишете MSD.exe. Изберете менюто Help и после About. Ако натиснете F1, ще видите една малко постна и плоска шега.

По-известен е номерът за M$Word версия 6 и 7. Пуснете програмата. Направете нов документ и на латиница напишете xxxx (4 хикса). Изберете Spelling от менюто Tools. По не особено ясна причина гореспоменатата програма твърди, че с 4 хикса сме искали да кажем SEX! Да бяха 3, как да е, но XXXX не значи Sex, каквото и да става. :) В същата версия, ако отидете на Help, About и кликнете на разделителната линия, няма да се случи нищо. Но ако натиснете и задържите Ctrl, Alt и Shift и повторите click-а, ще видите странен екран.



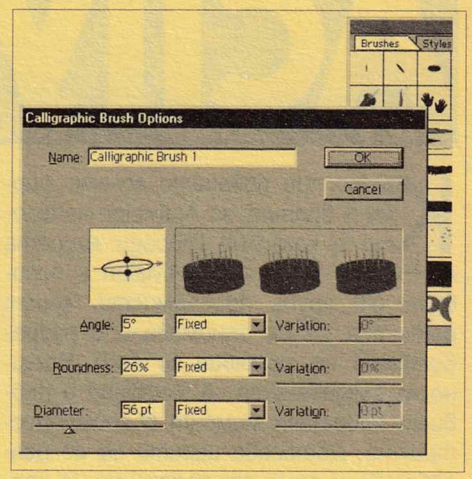
В по-новата версия на Word — 2000 можете да направите маркера на мишката си подобен на този в M$Excell, като натиснете Ctrl+Alt и плюса на клавиатурата. Разбира се, и останалите продукти от така наречения офис пакет не са подминати. Направете нова таблица в Excell. Натиснете F5 и напишете: X97:L97. Натиснете Enter. После, задържайки Ctrl и Shift, кликнете на иконата на Chart Wizard на тулбара. Ако се заиграете с последвалата "игра", ще намерите "светилище" с имената на програмистите, както и Синята лагуна! Аз не можах да издържа обаче толкова дълго. С левия бутон на мишката се движите напред, а с десния — назад.



Самият M$ Window$ не е подминат от шантави програмисти. Ако намерите инсталационните файлове, потърсете този с име DOSSETUP.BIN. Отворете го с Notepad и малко преди края му ще видите следния налудничав текст: "Wassily Kandinsky was the great Russian painter who participated in the Expressionist movement in Germany, taught at the Bauhaus, and edited the Blue Rider Almanac". Подобен е и номерът, ако имате инсталиран скрийнсейвър с 3D Text, напишете в полето Text думата volcano и ще разберете имената на де що има вулкани по света!

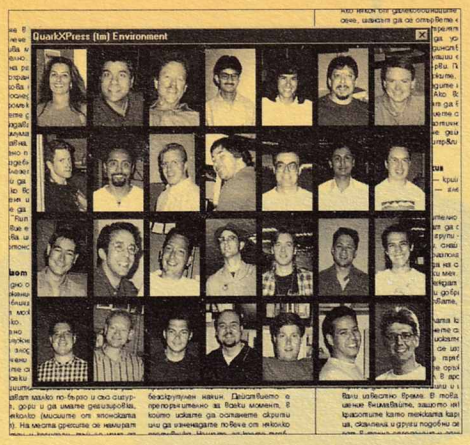
abode&games&all.the.others

Пуснете Illustrator. Направете нов документ. От менюто Window изберете Show brushes. Направете нова калиграфска четка със следните параметри — angle: 5, roundness 26, diameter 56. Натискайки OK, ще видите торти за рожден ден! Ако пък отворите Adobe Illustrator и отидете до менюто Help>About, държейки Alt натиснат, ще видите не обичайния екран, а този на версия 1.0! Странен е. Подобно се получава и с Photoshop



при натиснати Ctrl, Alt и Shift и пак избиране на бутончето Help>About. Положението с Adobe Reader, но с натиснати само Ctrl и Alt също е много забавно. Кучешка работа. :)

Отидете при някой приятел, който ползва QuarkXPress, помолете го да направи кутийка за картинка или текст и да я избере. Задържайки Control, Alt и Shift, натиснете буквата "K". 99% той ще се учуди доста, особено от звука на изтичаща в тоалетната вода... :) Друг много по-велик номер е: Задръжте Control и изберете Help>About QuarkXPress. Натиснете Caps Lock. Задръжте Control и Shift и тогава натиснете левия бутон на мишката. Ще ви се покажат всички хора, участвали в разработката на програмата!

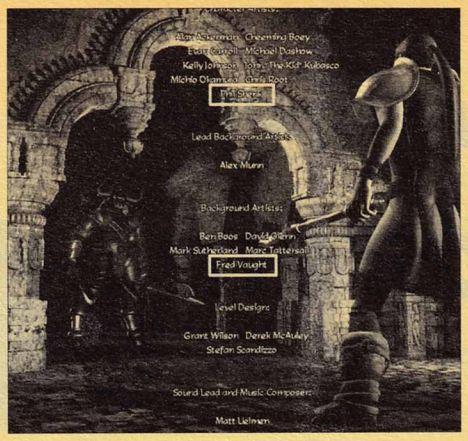


Добре познатата ни програмка за чат mIRC е писана от един-единствен човек (Khaled Mardam-Bey), който е сложил доста лудории в нея. Отидете на Help>About и натиснете 5 пъти клавиша Tab, а след него 4 пъти Space Bar-а. Картинката на автора става на забавна плюшена играчка. Същото се получава ако на тази екран напишете Arnie. Хммм, да не би така да се казва това крокодилче? :) Ако пък кликате с десен бутон на най-дясната картинка на тулбара (About mIRC), ще видите учудващи текстове.

CorelDraw и Corel Photopaint имат скрити в себе си поредните странни Help екрани. Разкриването им става така: Отидете на Help>About. Кликнете два пъти на пеперудата (Draw!) или на кръстчето (Photopaint) намиращи се в десния край на прозореца. Появяват се друг текст, който се движи. Важи само за версия 8!

Diablo II

Ако разгледате кредитите по-внимателно, ще разберете доста любопитни неща. Може би Lord de Seis е кръстен на Rick Seis — главния програмист, а Shenk the Overseer е взел името си от Phil Shenk character artist? Да не би името на The Halls of Vaught идва от Fred Vaught — човека, правил картинки за background в играта? Ако притежавате версия 1.03 на играта, натиснете Enter и напишете в чат реда: SoundChaosDebug. От колоните ви ще се понесе странен и дълъг звук, който не може да



бъде чут другаде, а самата игра ще забие. :) А и така нареченият Cow Level е easter egg! :)

Doom

Най-интересното "яйце", на което попаднах, беше свързано с DooM. Ако се екстрактне .wav файлът за крайното ниво (този, който се чува при пускане на кашоните за съживяване) и се пусне отзад напред, се чувало: "To win the game, you must beat me, John Romero." Не съм го проверил, но това си е още един начин за създаване на Легенди. С главно Л!

Quake I

В нивото M1E6 Gloom Keep (за да не се мъчите, напишете "map e1m6" в конзолата) направете следното: Влезте в главната зала. Малко по-напред ще видите rocket launcher. Завийте надясно. Прочистете от гадини следващите няколко стаи. В стаята с телепорта, погледнете пода преди да влезете. Ще забележите ГОЛЯМО Q като от логото на играта. След като влезете, се огледайте и ще разберете, че не е имало откъде да се появи. Веднъж влезли в стаята, то изчезва и се появява само след рестарт на играта!

Quake II

Това е повече тайно ниво, отколкото easter egg. Стигнете до последното ниво Final Showdown. Вземете ескалатора и отидете при Makron. Уморете го. Намерете 2-та реда стълби на пода. Тръгнете по тях. Ще излезете на място, на което не сте били с бутон по средата. Натиснете го и се обърнете. Стреляйте по стената. Вътре се намира така наречената "id Gallery". Пред всяка картинка има по един бутон, натиснете го, за да се смени картинката. В края на галерията има дупка със стълба. Ако влезете в нея, ще видите танк, който се забавлява с две iron maiden-и на фона на огромен плувен басейн!

Quake 3 Arena

На 11 ново минете през началните зали и в басейна, пълен с кръв, ще видите главата на John Carmack на дъното. Очите му за бели.

Hitman 2

В мисията Invitation to a party на втория етаж на пода има вестник със заглавие "FC Kubenhavn wins the league" (или нещо подобно). Ако го кликнете, ще откриете интересни подробности за датския футбол.

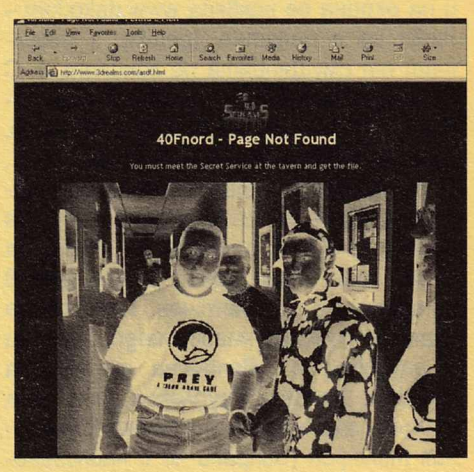
sites.and.one.tv@final

www.quantex.com

Отидете на този сайт. Кликнете на SUPPORT. Изберете Online Troubleshooter и после Desktop Troubleshooter. Кликнете на Software и излиза съобщение за грешка. В Search полето напишете "OSM rocks!". Натиснете Continue и гледайте забава. :)

www.3drealms.com

Ако пък посетите тази страница и отзад добавите несъществуващ адрес (например www.3drealms.com/greshka.html) ще се появи не страницата 404 Not Found, а една easter egg page! На нея ще видите странни снимки от офиса на 3D Realms! Запазете си ги и с обикновен редактор за картинки ги направете от негативни на позитивни. Има около 30 такива, една от друга по-шантави! А и постоянно се обновяват, ако натискате Refresh.



www.askjeeves.com

В полето Ask напишете "fuck me" и отговорът ще е "Would not you rather take a nice, cold shower?". Цъкнете и този линк ще ви заведе на едно меко казано странно място.

Телевизор LG модел 105-230M

Ако притежавате телевизор LG и то точно този модел, сте късметлия! Пуснете го. Натиснете на дистанционното копчето "MENU" 3 пъти и после OK. След това можете да играете на тетрис!

Пеню Дачев

za.desert

http://www.htsoft.com/easter/
http://eggs.com/
http://www.eggheaven2000.com/

Един Easter Egg, важащ за всичко под M$ Window$ — натиснете бързо два пъти Ctrl+Alt+Delete. :)

Алтернативен достъп до интернет

Модемите отиват в историята, пригответе се за по-дебели линии

Кой е най-добрият интернет доставчик? Може би често задаван въпрос. Когато си недоволен, просто пробваш следващия и готово. Но все пак в кварталния клуб имат по-бърза връзка. Добрата стара телефонна линия ни служеше добре. Още преди "World Wide Web" си купувахме 2.4 Kbps модеми и то без корекция на грешки (т.е. представете си, че докато пишете www.yahoo.com и на екрана се появява www.dako;lom – това не е печатна грешка, а резултат от смущенията по линията...). С времето модемите ставаха все по-бързи: 14.4 Kbps, 28.8 bps, 33.6 Kbps, 56/33.6 Kbps v.90, 56/48 Kbps v.92... Днес, който все още е с аналогов телефон, може да се радва на 3.4 KB/s връзка, ако е с цифров 5.7 KB/s. За много цели този начин за влизане в интернет е достатъчен. Нека обаче изредим няколко негови недостатъци и неудобства: увеличена телефонна сметка, ядове с дуплекса (ако има такъв), заемане на домашния/служебния телефон (въпреки че с навлизането на мобилните телефони това вече не е толкова съществено), продължителен и несигурен процес на включване (избиране, заето, ако е поскапан доставчикът, "здрависване" на модемите, пращане на име/парола), разпадане на връзката. Положителните черти на телефонния интернет са бързата и лесна инсталация – трябва само да се купят модем и интернет карта (при наличен телефон, естествено) и що-годе ниската цена (всъщност се оказва, че срещу малко повече пари може да се получи много повече интернет) – между 15 и 30лв./месец за неограничен по време и по трафик достъп или около 0.30лв./час за почасов.

ISDN, DSL, наета линия

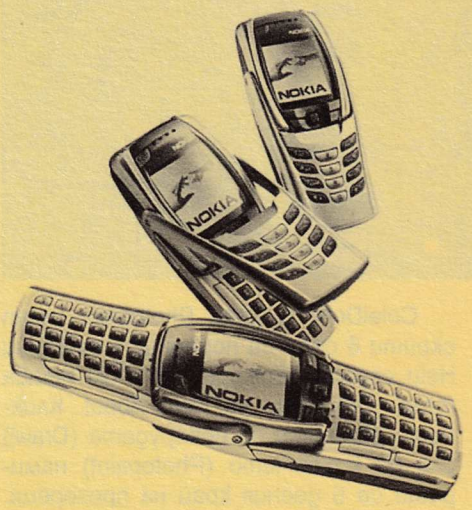
Единичната ISDN линия е един вид по-цифров телефон, съответно с несъществено по-голяма скорост: 64Kbps – 8KB/s. Цените на ISDN телефонния пост от БТК, ISDN модема и ISDN тарифата на интернет доставчика са многократно завишени спрямо обикновения телефон. Това е може би най-неизгодният достъп, който се предлага в момента.

DSL (Digital Subscriber Line) е по-нова технология, която позволява прекарване на дебел трафик през телефонната линия. Засега БТК не предлага никоя от разновидностите на DSL на крайни клиетни. Твърде вероятно е след приватизацията и съответно след вливане на свежи пари в компанията да се появят DSL постове поне в София и големите градове. DSL е следващата стъпка при телефонните услуги като основното му предимство е неколкократно по-големите възможности от гледна точка на скоростта, но въпросът с цената засега остава открит.

Наетата линия с гарантирана скорост бе най-известният и всъщност един от двата алтернативни способа за свързване. При нея скоростта е гарантирана, т.е. ако си платите за 33600 ще получавате nonstop по 4.2KB/s. Поради високите цени на прокарването (отново от БТК), месечните такси и специалните модеми (потребителят купува два модема – за двата края на линията – откъм него и откъм източника) това е решение само за доставчици или корпоративни клиенти, които могат да "оползотворят" такъв канал.

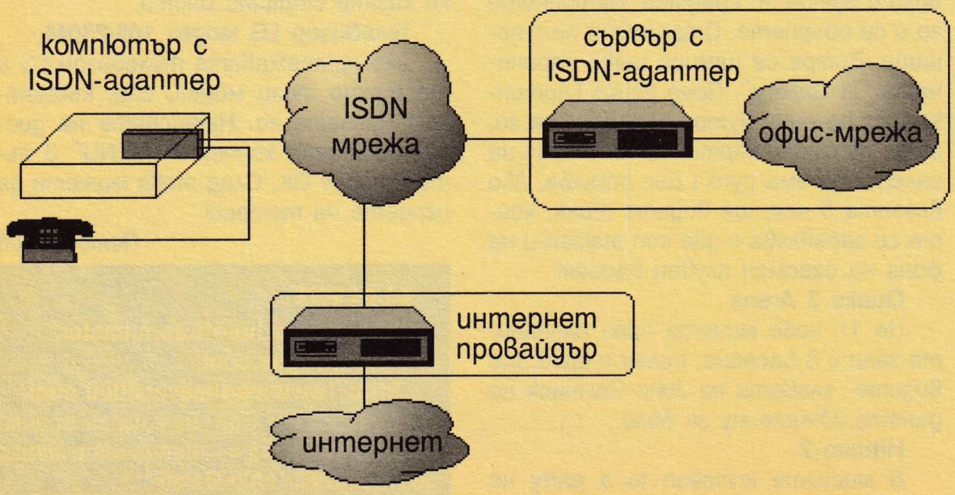
Освен това цената на самия интернет (отделно от таксите за линията) е твърде висока – за 4.2KB/s трябва да платите 200$/месец.

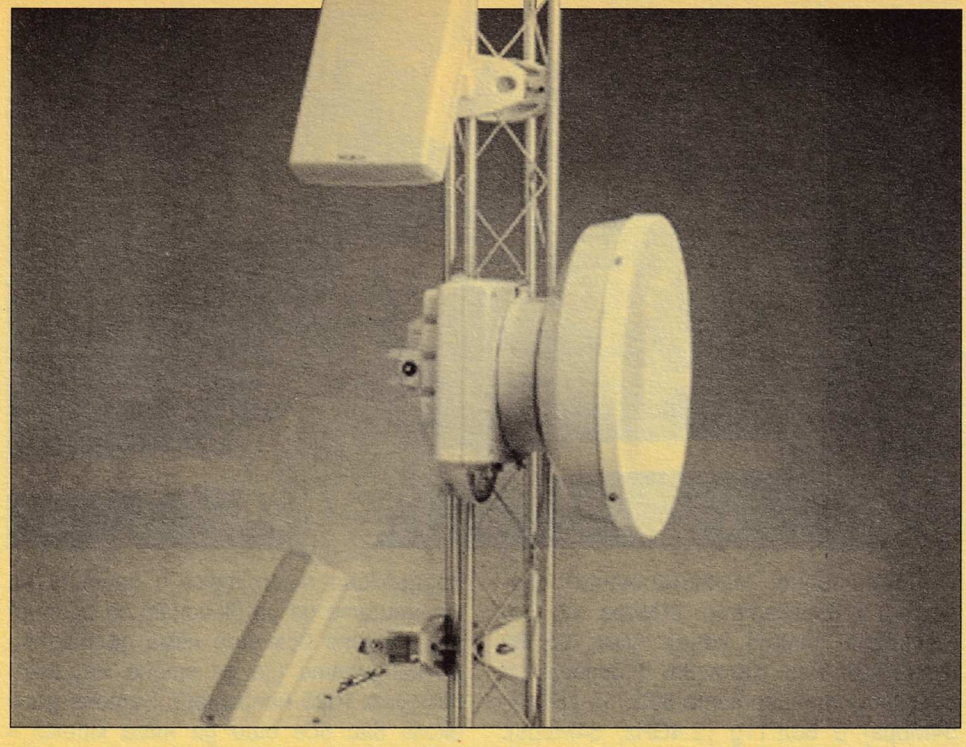
Мобилен телефон



Засега единствено MTel предлага достъп до интернет през GSM. "Прокарването" става лесно – поръчвате си "номер за данни" (12 лв.). Цената на достъпа е 3.60 лв./час. Доста солено, при това за минималнта скорост 9.6 Kbps (около 1 KB/s) характерна за 2G мрежите. Естествено, предимството на мобилния телефон важи и за достъпа до интернет през него – може да се използва и когато човек не е вкъщи.

В момента и двата GSM оператора изграждат GPRS (2.5G) системите си, които ще позволяват скорост, по-добра от тази с цифров телефон. Очаква се поне една от двете фирми





да е готова до края на годината. Заплащането при GPRS би трябвало да става на трафик (а не на време), което като цяло може да се окаже по-изгодно.

В Япония и Европа вече навлизат UMTS (3G, трета генерация) телефоните, които позволяват скорости над 128Kbps. За съжаление, в близките години малкият български пазар едва ли ще бъде достатъчно платежоспособен, за да оправдае разходите по изграждането на 3G мрежи.

Спътников достъп

(satellite на български се превежда спътник)

Заедно с наетата линия това е най-бленуваният и желан комуникационен канал. "Масово" разпространените "сателитни чинии", познати като DVB, са еднопосочни – т.е. данните се движат в посока от спътника към чинията (компютъра). Преди да тръгнат обаче, трябва да сте ги "заявили", а за целта е необходим канал за обратна връзка (от компютъра към интернет), който може да бъде всеки от изброените методи, включително обикновен телефон. Цената на техниката е около 200$, а месечната такса за 64Kbps например е около 100 лв. (скоростта може да се качи и до 8Mbps.... 1 мегабайт в секунда... срещу четирицифрена сума в долари).

Истински сладкият спътников достъп е двупосочният. В този случай към чинията върви и предавател за обратната връзка към спътника. Достъпът не зависи от нищо, никакво БТК, никакви ISP-та (е, освен спътниковия). Може да се използва навсякъде, дори е по-универсален от GSM – ако някъде на открито телефонът няма обхват, не се безпокойте – със сигурност там горе над Вас бди някой спътник. Удоволствието би ви струвало: 6300 лв. за техниката и включването, 270 лв. на месец за 512Kbps download и 128Kbps upload.

Дотук описаните решения макар и с някои предимства са твърде скъпи за домашните потребители. Останаха неразгледани два варианта на алтернативен достъп с приемливи цени и характерните предимства: добра скорост с перспективи за увеличение, удобството на непрекъснатата свързаност. "Влезли" сте в интернет от момента, в който се зареди Windows-ът. Докато е пуснат компютърът ви, е активна и интернет връзката (освен ако не изваждате кабела). Това, колкото и да е удобно, може да се окаже вредно в някои случаи – ако компютърът или мрежата ви не са добре защитени срещу софтуерни атаки, може да ви се лепне някой вирус най-общо казано. Затова е добре към интернет връзката да е включен Firewall (като отделно устройство, функция на приемно-предавателя или софтуерна програма в компютъра) и/или да използвате по-надеждни операционни системи (Linux, WindowsXP).

Кабелен интернет

"Евроком" бяха първата, но вече не единствена кабелна компания (за кабелна телевизия), която предлага на своите клиенти достъп до интернет по същата жица. Цената на кабелния модем е около 100$ (или под наем). Обикновено той е външен и се включва към мрежовата карта на компютъра. Цените варират в зависимост от доставчика и кабелния оператор, но нормално са около 60 лв./месец за неограничен достъп 64Kbps, 100 лв./мес. за 128Kbps. Някои

WWW

www.sofia-lan.net
Безжичен достъп

www.cablebg.net
Кабелен достъп

www.evrotur.net
Кабелен достъп

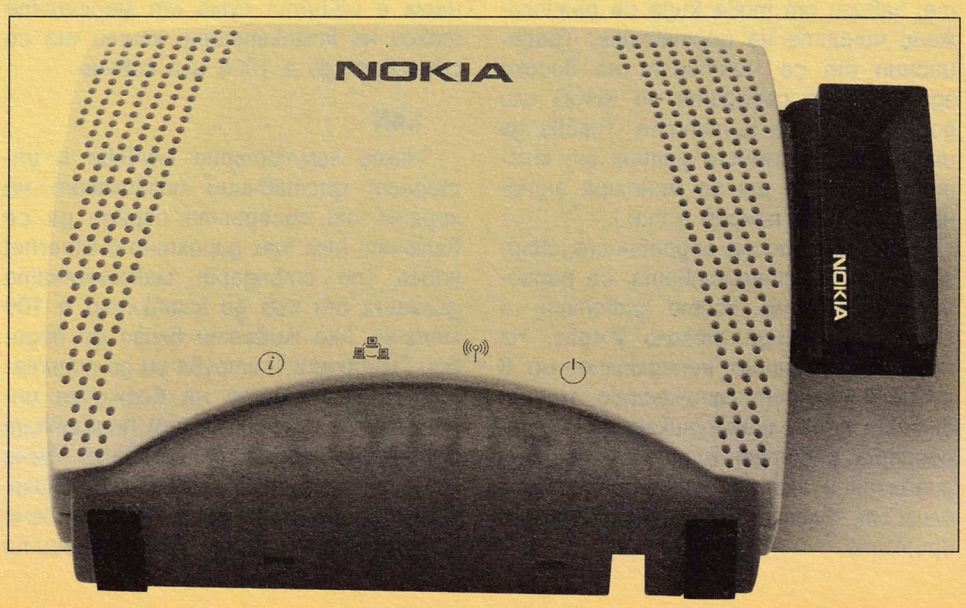
www.evrocom.net
Кабелен достъп в Пловдив

www.bgsat.net
Едно- и двупосочен спътников достъп

www.mobiltel.bg
GSM достъп

www.btc.bg
Компанията, без която не можем

www.mart.bg
Интернет карти за най-простия достъп – телефонния



оператори изискват и допълнителна инсталационна такса за интернет услугите отделно от тази за прокарването на кабелната телевизия.

Ако отделите един стар компютър, който да се грижи за разпределянето на интернет трафика (сиреч да рутира) или вместо кабелен модем купите устройство, което комбинира функциите на кабелен модем и маршрутизатор – може да включите няколко компютъра (съседите и т.н.) към интернет връзката. Ако не искате скоростта да се дели между компютрите, а всеки да има пълните 64Kbps или 128Kbps, ще трябва да платите толкова такси, колкото компютри се включват.

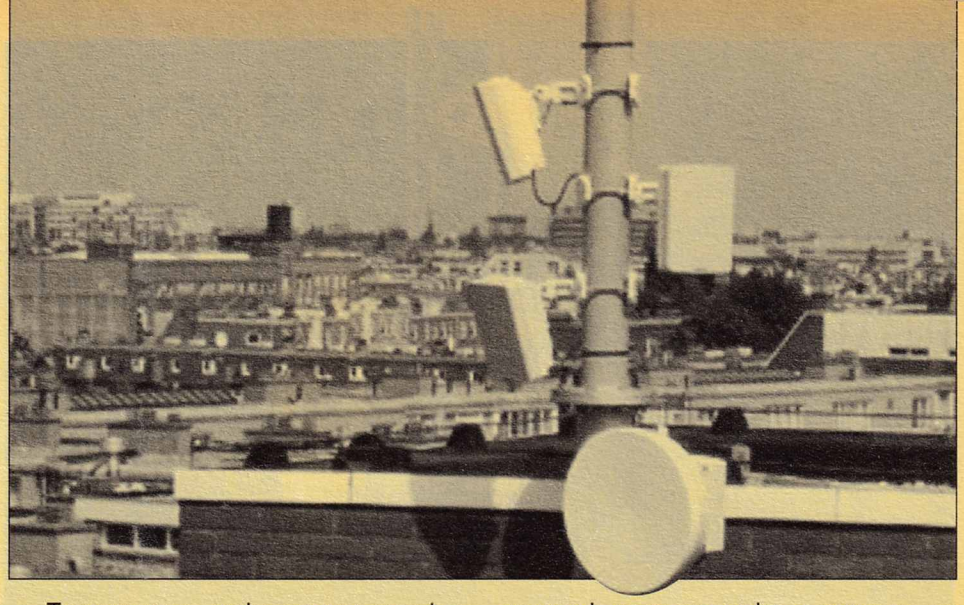
Безжичен интернет

(Wi-Fi, Wireless LAN, радио модем)

Множеството наименования означават едно и също нещо – комуникация по стандарта IEEE 802.11b за безжична връзка. Първоначално предвиден да замени корпоративните и домашни LAN мрежи като предложи бързо инсталиране (без кабели, дупки в стените и т.н.) и мобилност на устройствата в рамките на сградата/двора. В този случай от определени места, наречени access points (точки за достъп), разположени така, че да покрият нужното пространство, се излъчва във всички посоки като обсегът е ограничен до стотина метра при това, ако няма дебели стени. Добрата новина е, че ако приемопредавателят се включи към антена, специално насочена към някоя друга, разстоянието се увеличава до 10-15 км. Най-добри резултати се получават с параболичните "решетести", а не със "сателито-подобните" плътни, а доставчиците използват т.н. "секторни антени".

Достатъчно, за да се покрие София. Дали ще можете да се включите, зависи от това къде са разположени чиниите на доставчика. Традиционно те се монтират на високи здания като сградата на КНСБ или дори кулата на Копитото. Трябва да има пряка видимост дотам от мястото, където ще се монтира антената (балкон, покрив и т.н.).

Една интересна подробност, свързана с WiFi устройствата, са радиочестотите, на които работят, а именно – някъде около 2.4ghz. На пръв поглед нищо ненормално, но в действителност множество микровълнови печки и комуникационни устройства работят в този честотен диапазон и ако са в непосредствена близост, влияят на качеството на връзката.



Теоритично максималната скорост на връзката е 11Mbps, но естествено такъв канал няма да ви пусне никой за 100 лева. В бъдеще се очакват стандартите 802.11a (5GHz, 54Mbps) и 802.11g (2.4GHz, 54Mbps). Толкова големи скорости за интернет достъп едва ли ще са необходими, но интерес представлява вариантът, който работи на 5GHz, тъй като 2.4GHz вече започва да се "пренаселва" особено след навлизането на Bluetooth, 3G.

Техниката, необходима за включване, струва около 450$, но може да се вземе и под наем. При тази висока цена на първоначалната инвестиция е препоръчително връзката да се поделя между няколко компютъра.

Sofia-Lan е един от първите безжични доставчици. Макар и с множество проблеми в началото в момента те предлагат добър достъп на много изгодни цени: 50 лв./месец за 120Kbps неограничен достъп, включително наема за техниката, или 160Kbps със закупена техника. Предлагат и по-бавен достъп на по-ниски цени. Изискват и инсталационна такса между 15$ и 100$ (в зависимост от броя компютри и дали техниката е под наем). Условие за даване на техника под наем е общата сума от месечните такси на компютрите, които ще се свързват, да е 100$ или повече.

LAN

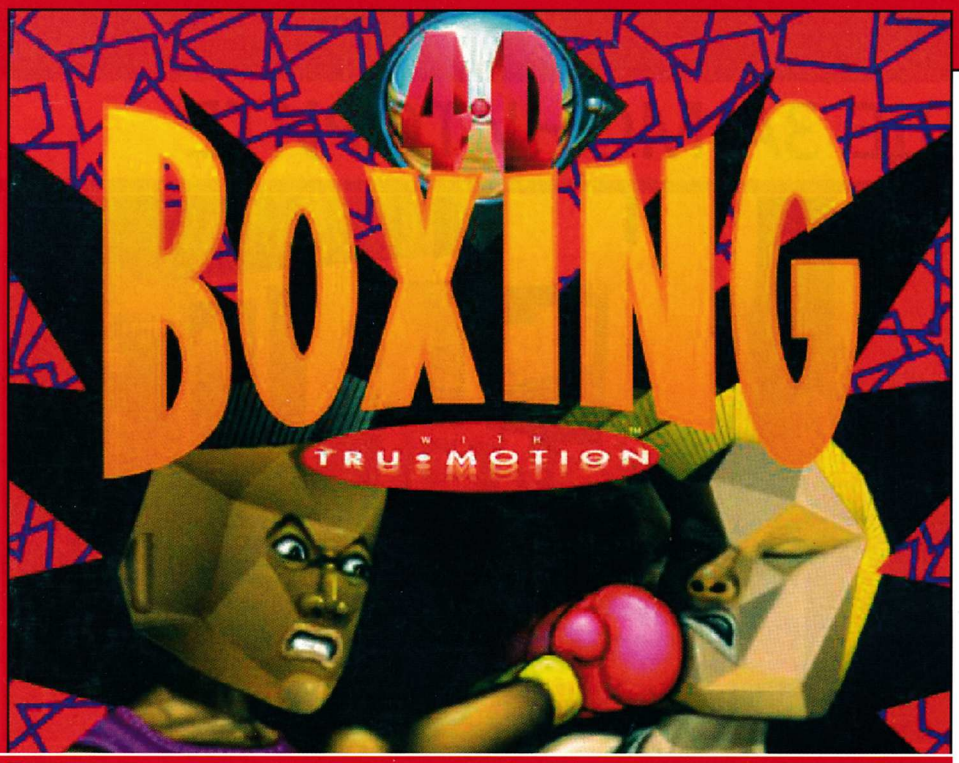
Някои компютърни клубове и интернет доставчици позволяват на хората от съседните сгради да се включат към тях директно с Ethernet кабел (по стандарт максималната дължина от хъб до компютър е 100 метра). Ако живеете близо до подобен "източник", струва си да попитате. Доставчиците на безжичен интернет (и някои кабелни) поддържат списък на адресите/мрежите, вече включени към тях – ако сте наблизо, може да се присъедините към вече изградената мрежа. Доставчиците поддържат също така и списъци на желаещите да се включат за районите, където все още няма достатъчно кандидати (за да стане месечната сума 100$ например). Затова дори около вас все още да няма мрежа – поне се запишете при "чакащите" – скоро може да се обадят още хора и готово. По подобен начин работи интернет доставчикът "Орлов мост Нет". Всеки, живеещ в близост до Орлов мост в София, може да се възползва от изключително ниската цена от 40 лева на месец, срещу която понастоящем получава външен трафик със скорост до 12kbyte/sec в поненатоварените часове и над 30kb/sec с българските сайтове.

Заключение

Почти всички връзки (телефон, кабелна телевизия, GSM и т.н.) в момента могат да се използват и за интернет достъп. Остават само електрическите кабели (и водопроводът и парното, но те не са подходящи) – с тях може да се използват устройства по стандарта HomePlug (засега 14Mbps, очаква се 100Mbps версия), но те все още не са широко разпространени. Дали "Електроразпределение" ще е по-дружелюбно от БТК, ще разберем чак след това.

В момента като най-изгоден се смята безжичният достъп. Въпреки по-високата цена на първоначалната инвестиция (техника, инсталационни такси) потребителите получават най-голямата възможна скорост между вариантите до 100 лв. Конкуренция би могъл да стане кабелният достъп, ако месечните му такси намалеят още. От времето, когато "Евроком" бяха единственият подобен доставчик, положението се е подобрило значително – сегашната цена за неограничен достъп на Евротур CAT TB е 3-4 пъти по-ниска от тогавашната еврокомска цена за 100-200 мегабайта месечен трафик.

Стоян Спахиев



Виж му сметката на този ръбав боксьор!

Боксът е първата игра от серията '4D'. И тук заигравката с това кодово име подсказва за триизмерната натура на боксьорите. А прякото следствие от този факт са наистина плавните движения и ръбатите физиономии. Но в крайна сметка за един боксьор не е важно да е хубав като холивудски актьор. Когато създавате състезател, определяте неговите начални характеристики. Важните са ръстът и теглото, а сред забавните е външният вид. Там можете да избирате от един куп странно изглеждащи ръбати муцуни, както и да променяте цвета на трикото, шортите и косата. Последното направо беше върхът, защото човек може да си направи доста злобно изглеждащ пънкар с да речем червена коса.

След като сте се сдобили със състезател, започвате да се занимавате и с основната дейност. Да, именно да се състезавате. Можете да участвате на турнирни и тренировъчни мачове, като за последните беше предвидена опция да играете срещу друг човек, ползвайки една клавиатура. Турнирът обаче е по-интересната част. Започвате от последната 50-та позиция в ранглистата. Уреждате си двубой с някои от другите, като нямате право да избирате боксьор, който е с повече от 3 места преди вас. Ако успеете да го почупите, взимате съответната парична сума и се изкачвате на неговото място.

Преди всеки официален мач провеждате тренировка, която се състои от скачане на въже, работа с малка и голяма круша. Избирате натоварване на трите елемента, което се отразява върху съответните качества — издръжливост, бързина и сила. Докато сте по-нисък ранг, те се покачват много бързо, но с всеки изминал мач започвате да трупате умения много по-бавно. Не си мислете, че всичко тук е толкова просто. Не е достатъчно да направите едно високо и тежко "говедо" и да блъскате за сила. Няма да стане, скоро ще попаднете на някой бърз противник, когото просто няма да можете да уцелите. А след като се изморите, той ще ви нокаутира с няколко макар и по-слаби удара. Хубавото е, че това ви дава възможност да изграждате безбройни варианти за пътя на вашия боксьор.

Тъй като в крайна сметка имате две цели — да станете шампион и да натрупате максимално много пари от спечелени мачове, има къде да импровизирате с тактика. Добра идея например беше в началото да заложите на сила, после на бързина и издръжливост. Така постигате няколко бързи победи с нокаути в началото. Не трябва също да се хвърляте винаги на най-предния възможен в класирането. Хитра тактика е да вземете няколко скалпа от тези преди вас, след това да играете с някой след вас, за да натрупате още умения и така... когато се доберете до първата десетка, това вече става задължително, иначе ще се чудите как така досега сте мачкали, а изведнъж се виждате на пода.

Самият геймплей беше невероятен за онова време. Имате целия набор от боксьорски удари, които се изпълняват елементарно — с помощта на numpad-а пускате прави, крушета, ъперкъти, отклони — всичко, за което можете да си помислите. Това гарнирано с десетина гледни точки, освен стандартната изометрична. В това число, през очите на опонента ви и вашите.

Момчетата се бяха постарали да внесат жива атмосфера с доволно количество забава. Всяка битка започва с официалното обявяване и завършва също по този начин. Следва статия със снимка от самия мач в някои от местните вестници — типично в стила на спортните журналисти. По време на самия мач можете да дразните партньора си, задържайки Shift. В комбинация с някои от клавишите за посоки правите най-сериозните шашми — от победоносно вдигане на ръка, до салто. Интересното е, че и компютърните ви опоненти го правят от време на време, когато ви нашокат репата. Последното пък си личи страхотно, защото физиономията ви се сменя и ставате намръщен. След много удари в главата боксьорите придобиват вид сякаш циврят. Успешно пласираните крошета пък си личат веднага, защото тялото на партньора ви реагира много реалистично като се свива или отскача нанякъде, което е предпоставка да навлезете в серия (например серия размазващи крошета).

И до днес играта остава една от малкото с толкова точна откъм физика на движенията и реализъм симулация на боксовите замахвания. Аз лично направих четирима състезатели шампиони докато я откажа. Което си е бая време, като имате предвид дванайсетте рунда по три минути, които се налага да играете със шампиона. Така и не успях да го нокаутирам обаче. Отнесе само няколко нокдауна. Твърдо копеле е, намерете играта от някъде и му вижте сметката.

Марин Маринов

LG: LCD БЪДЕЩЕ ЗА МОНИТОРИТЕ

Flatron L1510P

На 28 и 29 септември в хотел Paradise Beach, в курорта Свети Влас, се проведе годишната конференция на LG и техния представител за България — Most Computers. Тя беше посветена на мониторите на LG и бяха представени всички модели от серията Flatron, започвайки от тези за домашните потребители и стигайки до професионални монитори, LCD екрани и мултимедийни проектори.

Първото представяне беше на самата фирма LG. Тя е създадена през 1958 година и в момента една от най-бързо развиващите се фирми на азиатския континент с 53 000 служители, 19 офиса в Корея и 52 филиала по света. Дейността ѝ е съсредоточена върху електроника — мобилни телефони, цифрова апаратура, CD-ROM, CD-R, CD-RW устройства, дигитални носители, камери и монитори.

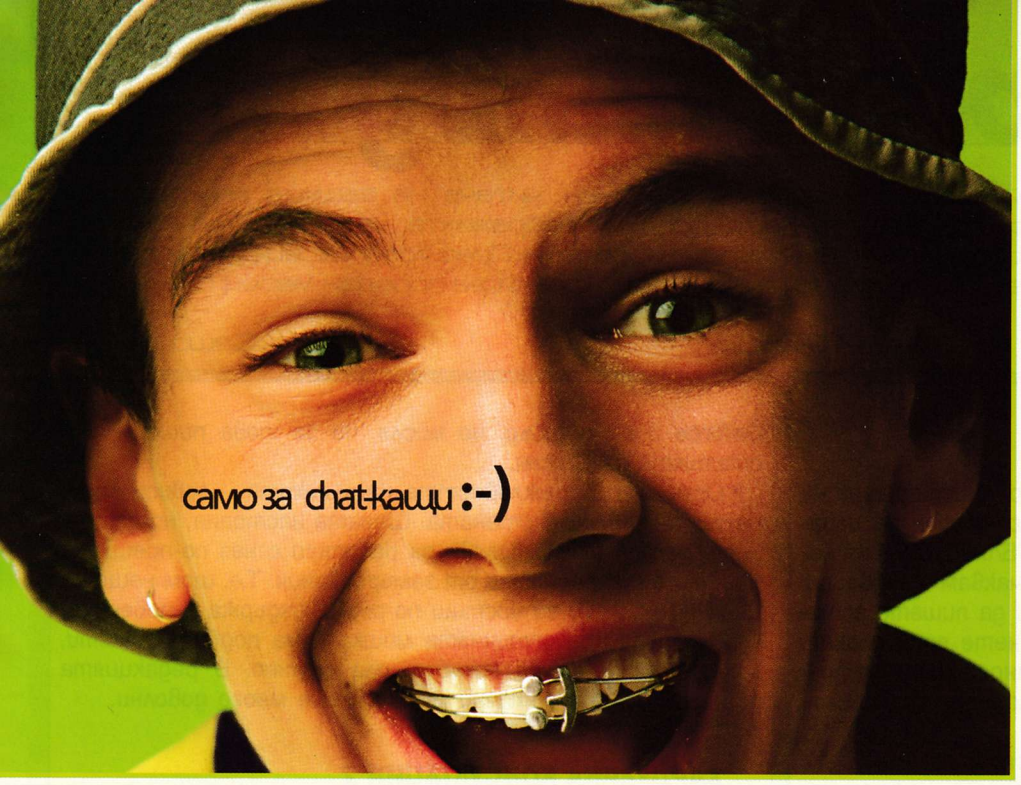
На пазара за монитори LG е стъпила стабилно — произвеждат както LCD монитори, така и дисплеи с електронно-лъчева тръба. Гамата монитори е огромна — 15", 17", 19" и 21" монитори с електронно-лъчева тръба, 17", 19" и 21" с електронно-лъчева тръба по технологията Flatron и 15", 17", 18", 21" и 32" LCD монитори.

Технологията Flatron дава образ с минимални изкривявания, защото при нея са плоски както външната, така и вътрешната страна на екрана. За постигане на минимални отклонения и деформации идеално плоска е електронната решетка. Това е така наречената четвърта генерация монитори. Подробно представени бяха Flatron F700P, Flatron F700B, Flatron F900P и Flatron F900B. Всеки от тях можеше да бъде видян в организираната специално за целта show room. LCD мониторите са последната дума на техниката. При тях електронно-лъчева тръба няма, а възпроизвеждането на образа е на базата на течни кристали. Предимство е липсата на излъчванията и трептения, наситени цветове и ергономичен и икономичен дизайн. Характерна особеност е, че 15" LCD монитор като размери на видимата площ отговарят на 17" дисплей електронно-лъчева тръба. От тях специално внимание беше обърнато на моделите L1510S, L1510P, L1510V, L1511S, L1810B, L1800P.

Бях силно впечатлен от модела Flatron L1510P. Той е 15" LCD модел, с много добър дизайн и характеристики. Невероятна удобна е възможността за завъртането му на 90 градуса, което дава възможност за промяна на пропорцията на екрана само с едно движение. Разделителната му способност е 1024x768 на 75Hz, хоризонталният видим ъгъл на дисплея е 120 градуса, помества се в рамките на стандарта TCO99, а външният му вид е предизвикателство за всеки дизайнер

Относително високите досега цени на този вид монитори ще паднат значително догодина, твърдят от фирма Most Computers, които са единственият дилър на LG за България. Most са основани през 1990 година и общо взето много нямат нужда от представяне — те са добре познати като един от лидерите на родния пазар за електронни компоненти и асемблирани системи.

Пеню Дачев



Едва ли има още някой, който да не е забелязал нахилената тийнейджърска мутра със зъбни скоби във формата на усмивчица. Едва ли има и някой, който да не знае, че става въпрос за новата предплатена услуга Chat ли си? на GloBul.

Тя е създадена специално за млади хора и им дава възможност да чатят през мобилния си телефон и да sms-ват на най-изгодните цени (виж таблиците долу). Е, след като ги заболят пръстите от писане на sms-и, могат и да врътнат един телефон, та да не забравят как се говори.

Факт е обаче, че малцина са тези, които разбират как всъщност функционира чатът през SMS. В следващите редове ще се опитам да ви обясня какво всъщност представлява SMS чат и как точно функционира.

SMS чатът, както подсказва и името, е чат разговор с помощта на SMS. Мнозина погрешно определят Chat ли си? като чат услугата на GloBul. Всъщност, услугата се нарича GloBul Chat. SMS чатът е достъпен както за потребителите на b-connect и chat ли си, така и за абонатите на основната програма на GloBul. Разликата с обикновените текстови съобщения през мобилния телефон е в кръга на хората, до които един месидж достига едновременно. SMS чатът е удобен и приятен тогава, когато група приятели искат да коментират събитие от разстояние — например футболен мач, но не могат да бъдат заедно на едно място. Чатът е удобен и когато група приятели силно желаят да се наговорят за вечерта, но не могат да постигнат скоростен консенсус относно мястото.

Предвидени са една дузина служебни команди, което в началото може и да ти се стори сложно. Това не е така, тъй като те са максимално опростени и логични и бързо ще свикнеш с тях. За да влезеш в чата, изпращаш на номер 1003 съобщение със съдържание start плюс прякора, с който искаш да се подвизаваш (например start maniak). След като получиш отговор с потвърждение за регистрация, ще трябва да си избереш чат стая, т.е. тема за лафене. За информация относно общите стаи трябва да изпратиш съобщение channel на номер 1003. Ако искаш да влезеш в някоя стая, изпращаш съобщение с текст Join плюс името на желаното "помещение" (например join sport). Вътре вече можеш да изпращаш съобщения до останалите участници, като започваш текста с думичката chat (например chat drasti bratleta, she praime li pachanga taq wecher?). Чат съобщенията се изпращат на номер 1004. Тяхното съдържание може да бъде всякакво, като ограничението е в дължината — 140 знака и да са на латиница. В една обща стая могат да чатят до 10 човека. Ако единадесети реши, че иска да джитка в стая sport, автоматично бива препратен към стая sport1. Освен през телефона можете да проследите развитието на разговора и от уебсайта на GloBul. От сайта обаче не се чати — той е само за гледане. В чата можеш да седиш до 8 часа като кибик без да правиш нищо. След 8-мия час от твоето бездействие обаче автоматично системата те изхвърля от стаята.

Съществува и вариант, при който можеш да разполагаш със своя собствена, частна стая. От нея никой няма да те изхвърли, тя никога не се затваря (освен ако сам не решиш да излезеш). Нейното ограничение е едно и то се отнася до броя на чатърите — само 5. Освен това частната стая струва и пари — 1,5 лев без ДДС за абонати на b-connect и основната програма и 1 лев за абонати на Chat ли си?. Ако обаче желаеш силно да приказваш в дискретна обстановка, тази цена е нищо и никаква пречка, която смело можеш да прекрачиш в чест на лафа с френдовете.

Ако все още не си се включил в купона, но имаш желание за това, само през декември ти изскача супер възможност. Само за 24лв. можеш да купиш SIM карта Chat ли си? с включено в нея време за разговори на стойност 20 лв., което пресметнато в sms-и по тарифата прави 168 sms-а. Яко, а?

Цени на услугите	Основна програма	b-connect	Chat ли си
Разговори/минута	0,39 лв.	0,79 лв.	0,89 лв.
SMS	0,12 лв.	0,15 лв.	*
Чат команди	0,02 лв.	0,02 лв.	0,02 лв.
Чат съобщение	0,08 лв.	0,09 лв.	0,07 лв.
Лична чат стая	1,50 лв./стая	1,50 лв./стая	1,00 лв./стая

*за подробности погледни таблицата вдясно

Брой SMS	Цена/SMS
От 1 до 50	0,11 лв.
От 51 до 100	0,10 лв.
От 101 до 200	0,09 лв.
Над 200	0,08 лв.

Всички упоменати цени в таблиците са без ДДС.

pisma@pcmania.bg

Здравейте, фенове на писмопойката! Октомври беше за мен, читача на вашите епистоларни съчинения, спокоен месец. Защо ли? Защото нещо пак май забравихте, че можем(не, направо трябва) да разчепкаме заедно злободневните геймърски проблеми. През този месец реших да дам някой и друг хардуерен съвет. Освен това имаме и действащи фенки, за пореден месец. Момичета, обичам ви, пишете ми пак.
Другото.... другото вече е история в PC Mania 12/2002.

Сашо Бойчев

ДОБРО ЗЛО

HI PCMANIA

Много ме изкефиха двата поредни броя с историята на поредицата Resident Evil. Просто съм голям фен на играта Resident Evil и искам да ви кажа едно БЛАГОДАРЯ за невероятната статия. С нетърпение очаквам следващия брой на списанието. Както сте почнали да пишете готини работи за Resident Evil, защо не пуснете един плакат БОНУС за най-яките фенове, а те са много (поне аз познавам много)или поне трейлър на някой от по новите части.

Например Resident Evil: Code veronica X за PSX2 или Resident evil за Nintendo. Искам да ви питам от къде мога да си сваля по-яки снимки на играта, например каквито има в статията ви. Това е от мен и продължавайте само така да радвате геймърите с готини статии.

Чао ваш фен
DINO_CRISIS

Историята за Resident Evil със сигурност няма да бъде последното яко нещо, което можеш да намериш в рубриката PS Mania. Важното е геймингът да върви. А за картинките – това са шотове от официални дискове, предназначени за пресата. Онлайн ще ги намериш трудно, а и издателите не разрешават публикуването на подобни материали в дисковете.

ХАРДУЕРНА КОНСУЛТАЦИЯ 1

Здравейте,

Има няколко кратки въпросчета и понеже вярвам на вашето точно и професионално мнение, реших да се допитам до вас.

1. В крайна сметка кое е по-добро, Pentium 4 или Athlon? Питам, защото разбрах, че Pentium поддържат ниска температура и са по-добри за оверклокване и работата с тях била по-спокойна. Значи вярно ли е това и истина ли е, че Athlon работят с температура, по-висока от 50 градуса?

2. Интересно ми е също ускорението, което придобива GF4 MX440, когато е с чип на Asus, че цената се вдига с 20 долара. Всъщност дали Geforce 3 не е по-мощна от така наречения от вас "малчо" (GF4 MX)

3. Колко повече средно изкарва една оптична мишка в сравнение с обикновената.

Благодаря предварително и до скоро!
Димитър

Вярно е, че Pentium 4 са по-хладни, но това все едно да сравняваш мощността на двигател с 300 коня и 305 коня. А че Athlon е по-топъл, не трябва да те притеснява – в крайна сметка той е направен, за да издържи подобни изпитания. По-добре сравнявай по финансов или друг признак.

Графичните карти Asus нямат някакво по-особено ускорение в сравнение с идентичните им като графичен чип модели на по-скромни производители. Плащаш 20 долара повече за сигурността и качеството на марката Asus. А Geforce 3 е по-добър, но мисля, че за това пишеше и в статията на Стоян.

Относно издръжливостта на мишката – зависи колко често я хвърляш в стената. Шегата настрана, но оптичният сензор ти позволява да работиш с нея по-прецизно, без да се притесняваш от замърсявания. Т.е. щом нещо се цапа по-малко и го чистиш по-рядко, издържа и повече :-) Освен това при оптичната мишка няма подвижни части, които могат да се изхабят или счупят. В редакцията работим само с оптични мишки и сме много доволни.

ХАРДУЕРНА КОНСУЛТАЦИЯ 2

Здравейте, уважаема редакция

Сашо, г-н Бойчев, искам да те питам колко струва една видео картичка Radeon 9700, има ли я на българския пазар и други подробности, които липсват в статията от брой 10/2002. Аз много харесвам PC Mania, имам всички броеве от 2000-та година насам, но искам да си взимам и списания, и каталози с цени на различни част готови компютри и т.н. Не знам обаче такива и ще бъда благодарен, ако ми кажеш. Доста силно ме вълнува и кога излиза FIFA, както и Sea Dogs 2. Ще се радвам, ако ми отговориш.

Желая ви всичко хубаво на теб и на екипа!
Александър Феодоров "Legalcrimer"

Саше, адаше, естествено че се продава такава карта в България. За цената – кво да ти кажа, гони 400-те долара. Твърде нова като модел, затова и все още твърде скъпа.

За каталозите, честно казано, не знам какво да ти препоръчам. Верният принцип, на който търсиш Твоята ценова оферта, трябва да бъде: сигурна фирма, с достатъчно клиенти, нито много ниски, нито много високи цени. Действай и успех!

PS2-МАНИЯ

Zdr PC Mania

Пише ви един ваш фен (не от най-лудите), но досега имам почти всички ваши броеве. Искам да ви похваля за това, че отделяте място и за PlayStation, защото аз лично наскоро си купих Sony PlayStation 2 и много ме кефи (е, не повече от PC-то, разбира се) и благодарение на вашите статии разбирам коя игра да си взема.

Бих искал да ви попитам за японските куестове – защо като пишете за тях, поне кажете откъде може да си ги дръпнем? Можете ли да ми кажете някой сайт, защото един мой приятел ми даде веднъж куест и много ми хареса, но той беше единственият, който можах да намеря. Не знам дали други хора са ви го казвали, но защо не пробвате да направите нещо като игра – да дадете някаква тема или две теми и ние да направим статия? Дори без награда би било интересно. :)

Хайде чао
Дилан

П.С. Ако можете, драснете ми поне един сайт за тези куестове, знам че сте затрупани с писма, но бих се зарадвал на един мейл от вас.

Драсти, Дилан! Като горд собственик на PS2 вече и ти знаеш кое как и защо. Всъщност, мога да използвам твоя случай като олицетворение на моята теза защо хората псуват рубриката PS Mania и защо постоянно има мърморене по адрес на тези страници. Еми... те просто нямат конзола. Вярно е, PS2 е доста скъпа играчка, но в никакъв случай не е лоша форма на забавление.

Основната причина PS2 да не е все още широко разпространена, е нейната цена от около 300 долара. Но по неофициални данни в България са продадени над 30 хиляди конзоли PlayStation 1. Конзолите не са така утвърдени на нашия пазар, както в Япония, САЩ и Западна Европа, но всичко се променя. За пример ще дам една прогноза в списание Popular Mechanics от 1949 година – "The computers of the future will probably not weight more than 500kg" (В бъдещето компютрите вероятно няма да тежат повече от 500 килограма).

Японските еротични куестове можеш да си закупиш от сайта www.g-collections.com. За да направиш това обаче, трябва да си на възраст над 18 години, да имаш кредитна карта и вид на загорял японец. А, и цената – около 100 долара на парче. Еротичните виртуални забавления понякога са скъпички. Не ни питай защо. :-)

А за другата ти идея – предложението ти напомня за нещо средно между контролно по литература (две теми, оценки, вписване в бележника, 50 лева от тате) и прост опит за викторина (дори и без награда). Нека бъдем сериозни и конструктивни. Най-добре ще е да ми пишете повече писма, ок?

Чакам отговор.

ХОРМОНАЛНО

Здравейте!

Пиша ви за първи път, но не с цел да ви хваля, а да се опитам да изгладя някои от недостатъците ви. Няма да се впускам в романи, затова ще карам направо.

1. Аз съм момиче и не мога да разбера защо в последните два броя слагате скрийнсейвъри само с мадами! Вземете и помислете и за читателките си, които не знам дали усещате, но по този начин се чувстват пренебрегнати! Нямам нищо против тези, които сте сложили, обаче очаквам в следващия брой да видя и още един, само че с мъже. Та нали не само момчета си купуват списанието ви!!! Моля ви, не се излагайте!

2. Сложете и малко wallpapers в дисковете, де!

3. Последно, интересува ме издавали ли сте броеве с демота на Resident Evil и Aliens vs. Predator, без значение кои части. Ако има такива – от кой месец са?

Искрено ваша
Розалия Иванова

Усещаме, Рози. Усещаме напиращата в теб хормонална вълна и силно възмущение от пренебрегването на противоположния пол. Публикуването на скрийнсейвъри с мадами може би те потиска? Вярно, предимно момчета си купуват списанието ни. Но ти сега реагираш именно като тях!

Попитахме редактора по дисковете, който отговори, че скрийнсейвъри с мъже (в случай, че не са герои от игри) не се предвиждат в скоро време поради слаб интерес сред читателите.

Orbinet
Интернет карта

от 100 до 400 часа — препоръчителна цена 50 лева
от 38 до 152 часа — препоръчителна цена 20 лева
от 18 до 72 часа — препоръчителна цена 10 лева
от 8 до 32 часа — препоръчителна цена 5 лева
от 4 до 16 часа — препоръчителна цена 3 лева

Orbitel
свързва хора с идеи

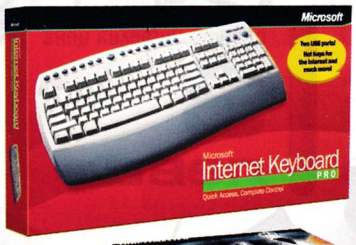
Елате в нашия магазин!
пл. "Славейков" 9 (безистена)
тел. 986 68 58, e-mail: shop@pcmania.bg

PC MANIA МАГАЗИНИ
WWW.PCMANIA.BG

Всички геймърски аксесоари!
Всички броеве на PC Mania!
Всички игри за PC·PS и PSX!

Мишки - от 5 лв.
Джойпадове - от 15 лв.
Джойстици - от 20 лв.
Оригинални игри - от 15 лв.
Празен CD-R - от 1.40 лв.
Колонки - от 9 лв.
Карти за интернет - от 3 лв.

RICOH
NEC Technologies
GRAVIS
CREATIVE
LOGITECH
TECH SINCE 1987
Guillemot corporation



Безплатни консултации и монтаж!

PC Mania Top 10

PC MANIA TOP 10

Класация за октомври

1. WarCraft III	**18.57 %**
2. Unreal Tournament 2003	**13.88 %**
3. StarCraft: BroodWar	**8.57 %**
4. Diablo II:LoD	8.02 %
5. GTA 3	7.08 %
6. Mafia	6.14 %
7. Counter-Strike	5.25 %
8. Championship Manager 2002	4.64 %
9. Hitman 2	4.59 %
10. No One Lives Forever 2	2.32 %
11. Battlefield 1942	2.32 %

Има моменти, в които коментарът на класацията за най-играни игри е повече от лесно задължение. Има и други, в които фактите ти поставят ограничение. Чартът през месец октомври е смесица между двете крайности. В подкрепа на втория вариант и нерадостната съдба на колумниста е първото място на WarCraft III. Факт – играта на Blizzard е най-доброто от най-доброто от най-доброто, появявало се напоследък. За съжаление няма какво ново да се добави към тази констатация. WarCraft оле, но всички вече знаем това.

За сметка на първото второто място е окупирано и безапелационно завоювано от Unreal Tournament 2003. В живота закономерностите водят до други закономерности – супер яка игра, супер яко класиране.

"Дядовото" от миналия месец този път се закичи с нов приз – бронзов медал за доайени в областта на RTS. Да се учат младите, да се учат, пък ако могат, да счупят рекорда по дълголетие и константна издръжливост на StarCraft. Шапки долу в знак на респект.

Diablo изпревари GTA3, но пък GTA3 изпревари и Mafia, и Counter-Strike, макар и последният да си остава предпочитано групово забавление за малки и малко по-големи в геймклубовете. Второто място на Mafia от миналия брой прилича на проблясък на звезда-еднодневка. Дали? Ще ви кажа следващия път.

Новината за отлагането на поредния Championship Manager с няколко месеца обезсмисли донякъде тренировките с футболния мениджър. Пък и първенството вече навлезе в ясна спирала с предопределен край и феновете може би се поумориха. Важното е конкуренцията да е бита, в случая Total Club Manager 2003, който остана извън чарта, ама много извън.

В Top 10 този месец има 11 заглавия. Причината е, че на 10-тото място ще откриете точно две игри с равен брой гласове. 9-тото и 10-тото място са заети от нови предложения, при това какви – Hitman 2, No One Lives Forever 2, Battlefield 1942. Само дето старите пушки пак ги минаха. Аман. Трябва да се играят нови и яки игри. През следващия месец отново.

АНКЕТА

Как ви се струват новите картинки от Championship Manager 4?

Перфектен, както винаги	41.48%
Ужас, искам си Total Club Manager	36.24%
Графиката е слаба, но го очаквам с нетърпение	13.97%
Къде са обещаните подобрения?	8.30%

Футболът поляризира. Доказа го и тазмесечният ни въпрос. След като най-накрая се появиха първи читави шотове от Championship Manager 4, реакциите се разделиха между "супер здраво, същата, но яка игра" и "е тия нищо ново не могат да измислят". Верните фенове на поредицата, както се знае, са повече, което демонстрират и резултатите от нашата анкета. Въпреки това разликата между поддръжниците и противниците е минимална – съвсем като на футболен мач. Макар че, честно казано, между ултрас и ултрас няма особено голяма разлика. А вие правите разликата. Следващия месец можете отново да се отличите на адрес www.pcmania.bg и да дадете своята лепта в полза на провежданото проучване за нагласите на геймъра. Асталависта!

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

PC Mania 12/2002 #1

ИГРИ

Age Of Mythology – RTS
NBA Live 2003 – Sport
Robin Hood: The Legend of Sherwood – RTS

ЕКСТРИ

Bulgarian Football League 2002
Неофициален add-on за FIFA 2002, създаден от Венцислав Николов и Христо Антонов (BFL2002.hit.bg). Той добавя всички по-важни български отбори и първенства към играта.
Alien Monsters Invasion
Римейк на класическата игра Space Invaders.
Лив Тейлър скрийнсейвър
Cheatbook 11/2002
База данни с чийтове и солюшъни за над 5500 игри
DirectX 8.1

ПРОГРАМИ

Acrobat Reader 5.10
Програма за отваряне на PDF файлове.
Clik ftp 1.6
FTP клиент.
AntiVir PE
Безплатна антивирусна програма. Най-нова версия.
Daemon Tools 3.23
CD/DVD ROM емулатор.
D-Player 1.5c
MP3 плейър с танцьори.
IZArc 3.21
Българска архивираща програма с много функции. Поддържаща 25 формата: ace, zip, rar, arj и т.н.
Автор: Иван Захариев, http://free.top.bg/izsoft
jv16 PowerTools 1.1
Разкошна програма за системна поддръжка на Windows. Напълно безплатна!
Blaze Media Pro 3.01
Плейър, редактор и конвертор на аудио- и видеофайлове.
3.14C CyberClub Virtual Control 3.0
Безплатна програма за отчитане на време в компютърни зали.
Ако сте домашен потребител, не я инсталирайте!

ТРЕЙЛЪРИ

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Какво е E-Card?

ecard
универсалната карта

E-Card е универсална карта, даваща Ви възможност да ползвате:

Интернет достъп през над 20 доставчика

Провеждане на международни и междуградски разговори, спестявайки от 20 до 60%

Два национални номера за достъп до Интернет - 0134100 и 0133

Достъп до платени услуги в Интернет

Пълна on-line статистика за вида на ползваните услуги и изразходваните средства

CLUB INFERNO

Клуб INFERNO, PCMania и InterBGcom организират:

Коледен Counter-Strike ТУРНИР

21.12.'02 1500 лв.
www.club-inferno.com

4 квалификации

26 октомври
09 ноември
23 ноември
07 декември

200 лв. награден фонд за всеки турнир. Отборна такса за участие: 25 лв.

PC Mania 12/2002 #2

ИГРИ

The Fellowship Of The Ring - Action/Adventure
Mafia - 3D Action
Need For Speed: Hot Pursuit 2 - Racing

ТРЕЙЛЪРИ

BMX XXX
Paradise Cracked
BloodRayne

ПРОГРАМИ

WindowBlinds 3.41
Скинове за Windows.
SkinStudio 2.5
Направете си собствен скин за Windows.
Unstoppable Copier 1.0
Програма за възстановяване на файлове от повредени CD-та и дискети. Когато компютърът спре да чете повреденият файл, вместо да даде abort, продължава копирането като запълва дефектните сектори с празни.
System Workshop 2.3
Поддържа Windows-а ви в добро състояние. Премахва ненужните файлове, оптимизира и настройва.
BG Phonetic 0.8
Добавя фонетична подредба, без да премахва БДС.
Автор: Владимир Георгиев.
UltimateZip 2.7.1
Много яка архивираща програма. Поддържа zip, ace, rar, arj и други популярни формати.
XnView 1.45
Графичен редактор и конвертор на български език. Поддържа над 340 формата.

Може да си изрежете обложка за диска!

ecard

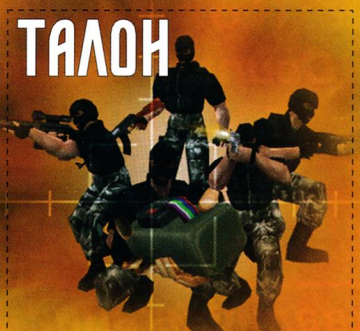
АКТУАЛНИ ПРОМОЦИИ:

- **Национален 0133**
  0.26-0.48 лева/час
  (в зависимост от часовия диапазон) до 15.11.2002 г.
- **Lirex Net** (София)
  0.26 лева/час до 31.08.2002 г.
- **Lirex Net** (Пловдив, Варна и Бургас)
  0.32-0.42 лева/час до 31.08.2002 г.
- **Bol BG (Къв да е)** - в диапазона 00:00 - 22:00
  0.26 лева/час до 01.08.2002 г.
- **APPLET** (София) - 0.32-0.42 лева/час до 31.08.2002 г.
- **ProLink** - 0.27-0.34 лева/час до 15.09.2002 г.

За актуална информация относно промоциите на Интернет доставчиците в e-card погледнете www.e-card.bg

Спечелете с e-card

ТАЛОН



ПЛАЩАШ: 1 ЧАС,
ИГРАЕШ: 2 ЧАСА

Класирали се отбори за Коледния Турнир в клуб: SM, SZ, NSBSO.

CLUB INFERNO

60 КОМПЮТЪРА
БАР, КЛИМАТИК
КОПИРЕН ЦЕНТЪР

Цена за 1 час: 1 лв.
Всеки ден до 14.00ч. – 50% намаление.
Нощни мрежи: 24.00-08.00 – 4 лв.
22.00-08.00 – 5 лв.
Неделя и понеделник – 25% намаление.

www.club-inferno.com

София, Младост 1, Пазара, Търговски комплекс "РЕЯ", тел. 974 38 91

Елате в клуб Inferno

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (56) ДЕКЕМВРИ 2002

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

Warcraft III	**69,95 лв**
2002 FIFA World Cup	**77,00 лв**
4x4 Evo 2	69,95 лв
Age of Wonders 2	77,00 лв
Aliens vs Predator	19,90 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	**69,95 лв**
Army Men RTS	29,95 лв
Armored Fist 3	15,00 лв
Battle Realms	**73,00 лв**
Black & White	**39,95 лв**
Blizzard Pack	54,00 лв
Britney's Dance Beat	34,00 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	39,95 лв
C&C Renegade	**69,95 лв**
C&C Tiberian Sun	34,00 лв
Civilization III	**69,95 лв**
Civilzation: Call to Power	19,95 лв
Colin McRae Rally 2.0	49,95 лв
Comanche 4	**44,95 лв**
Delta Force 2	19,95 лв
Delta Force 3: Land Warrior	**29,95 лв**
Delta Force: Task Force Dagger	39,95 лв
Diablo 2	**54,00 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**44,00 лв**
Die Hard: Nakatomi Plazza	**69,95 лв**
Empire Earth	**69,95 лв**
Empire Earth: The Art of Conquest	**54,00 лв**
Europa Universalis 2	69,95 лв
F1 2001	**49,95 лв**
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Racing	49,95 лв
FIFA 2000	25,00 лв
FIFA Football 2003	77,00 лв
Future Cop: LAPD	24,00 лв
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	**59,95 лв**
Gothic	69,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA 3	**77,00 лв**
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Half-Life, OpFor, Counter-Strike, Blue Shift)	**73,00 лв**
Heroes of Might and Magic IV	**59,95 лв**
Heroes IV: The Gathering Storm	**49,95 лв**
Heroes of Might and Magic Platinum (Heroes I, Heroes II, Heroes II: The Price of Loyalty, Heroes III, Heroes III: Armageddon's Blade, Heroes III: The Shadow of Death)	**29,95 лв**
Hidden and Dangerous	29,99 лв
Homeworld	19,95 лв
Homeworld: Cataclysm	24,00 лв
IL-2 Shturmovik	69.95 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Insane	44,00 лв
LEGO Creator: Harry Potter	59,95 лв
LEGO Footbal Mania	49,99 лв
LEGO Racer 2	59,95 лв
Mafia	83,00 лв
Mat Hay's Fishing	69,95 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	**77,00 лв**
Max Payne	**77,00 лв**
Medal of Honor: Allied Assault	**69,95 лв**
Merchant Prince II	69,95 лв
Medieval Total War	**79,95 лв**
Might and Magic IX	**69,95 лв**
Morrowind	79.95 лв
Moto GP	59,95 лв
Myst Trilogy (Myst, Riven, Myst III Exyle)	**73,00 лв**
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
Nascar 2002	49,95 лв
Newerwinter Nights	79,95 лв
NFS 3: Hot Pursuit	15,00 лв
NFS 4: Road Challenge	**24,00 лв**
NFS 5: Porsche 2000	**69,95 лв**
NHL 2003	**99,95 лв**
Nox	15,00 лв
No One Lives Forever	**69,95 лв**
Nuclear Strike	15,00 лв
Operation Flashpoint GOLD	**83,00 лв**
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Pharaoh	24,00 лв
Prisoner of War	73.00 лв
Pro Rally 2001	24.00 лв
Quake II Xplosive	29,99 лв
Quake III Arena Gold	**59,95 лв**
Real Myst	39.95 лв
Return to Castle Wolfenstein Special Edition	**59,95 лв**
Rune	73,00 лв
Schizm	**39,95 лв**
Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв
Serious Sam: The Second Encounter	**69,95 лв**
Severance	44,00 лв
Sim City 3000	29,95 лв
Solider of Fortune (Special Edition)	44,00 лв
Solider of Fortune II: Double Helix	83,00 лв
Sport Car GT	27,00 лв
Spiderman	**79,95 лв**
StarCraft + Brood War	**34,00 лв**
Superbikes 2001	19,95 лв
Super Cars Street Chalange	**69,95 лв**
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Thing	73,00 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	**69,95 лв**
The Sims: House party	37,00 лв
The Sims: Hot Date	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
The Sims: Unleashed	44,00 лв
The Sims: On Holiday	**44,00 лв**
Tony Hawk's Pro Scater 3	**83,00 лв**
Tom Clancy's Ghost Recon Collection	77.00 лв
Tropico Gold	63,00 лв
Throne of Darkness	24,00 лв
Unreal Tournment	29,95 лв
Unreal Tournment 2003	**79,95 лв**
Ultimate Doom	**27,50 лв**
Vampire The Masquerade	29,95 лв
Warlords Battlecry	19,95 лв
Warlords Battlecry II	77,00 лв
Worms Battle Pack	**54,00 лв**
Xplosive Top 10 SEGA Games (10 цели игри)	69,95 лв
Zeus: Master of Olympus	24,00 лв
Poseidon (официално допълнение за Zeus)	24,00 лв

NO ONE LIVES FOREVER 2

69,95 лв. — 2 диска

Може би някои си падат по Джеймс Бонд... Ние лично предпочитаме Кейт Арчър - най-сексапилният таен агент от Времето на Мата Хари насам! Ако първата игра ви е харесала, NOLF 2 направо ще ви хвърли в оркестъра! Гарантирано!

UNREAL TOURNAMENT 2003

Безспорно най-добрият мултиплейър FPS току що стана още по-добър! Каквото и да сте очаквали, нищо не може да ви подготви за шока от сблъсъка с UT2003. Игра, която всеки уважаващ себе си фен на жанра просто трябва да притежава... оригинална!

79,95 лв. — 3 диска

FIFA FOOTBALL 2003

77,00 лв. — 2 диска

Най-добрата PC футболна игра се завръща променена до неузнаваемост. Нови анимации, нов изкуствен интелект, нов реализъм в контрола и "физиката" на топката! Забравете старите трикове - всичко започва наново!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

HARRY POTTER: CHAMBER OF SECRETS

Приключението продължава! Този път с нов графичен енджин, по-разнообразен геймплей и по-богат игрален свят. Игра, задължителна за всеки фен на приключенския жанр въобще!

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

69,95 лв.

Отново имате възможност да влезете в ролята на Джон Макклейн – един от най-популярните холивудски екшън-герои. В Die Hard: Nakatomi Plaza ще станете свидетели на динамичен и реалистичен екшън, проправяйки си път сред 40-те етажа на небостъргача на корпорацията Накатоми. Преследвайки терористи, залагащи бомби из сградата, или освобождавайки заложници на покрива, вие ще сте изправени срещу многобройни врагове, като единственият начин да оцелеете е да мислите трезво... и да поразсъждавате дали това е най-добрият начин да прекарате Коледа.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV + HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV THE GATHERING STORM

Сега е моментът с един удар да се снабдите с (наистина!) оригиналните версии на най-великата походова стратегия, правена някога, и нейното още парещото допълнение. При това на каква цена!

79,95 лв.

LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

От създателите на Drakkan: Order of the Flame! Едно наистина епично фентъзи приключение, което ви дава шанса да се "разходите" из легендарната Средна земя и да бъдете един от Задругата на Пръстена!

69,95 лв. — 2 диска

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

NFS: HOT PURSUIT 2

77,00 лв.

Поредицата Need For Speed се завръща с ново издание на революционния Hot Pursuit! Седнете зад волана на някои от най-скъпоструващите автомобилни екзотики без да се притесняваме, че ще одраскате боята! Нека ченгетата ви дишат прахта!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

ALIENS vs PREDATOR PRIMAL HUNT

Ловът продължава! Бъдете безскрупулен наемник-човек, опитващ да се измъкне с безценен артефакт, безмилостен Predator или зловещ Predalien, кръстоска между Хищник и Пришълец. Ще оцелее само един!

69,95 лв.

SIMS DELUXE SIMS UNLEASHED

69,95 лв.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Sims Deluxe е перфектното решение за онези, които най-после са решили да опитат най-продавана PC игра на всички времена. The Sims Deluxe включва оригиналния The Sims плюс неговото най-продавано допълнение – The Sims: Livin' Large. Sims "ветераните", пък, най-вероятно ще се заинтересоват от още "парещото" последно допълнение – The Sims: Unleashed.

44,00 лв.

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST

3 нови епични кампании с 18 нови сценария. Изцяло нова 15-та космическа епоха. Нов терен и графика. Подобрен мултиплейър. И – разбира се – нови единици, оръжия и постройки! Накратко всичко, което един Empire Earth-фен би да си пожелае за Коледа!

54,00 лв.

THE THING

Без съмнение най-доброто PC екшън приключение за годината. Любителите на хорър фантастиката ще бъдат очаровани!

73,00 лв.

WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58

ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК)

бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Еи Ти Си - ул. Денкоглу 24; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973 **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I^ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; Плевен Стайл, тел. (064)800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546, **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес, тел. (048) 913 825, (088) 804 228

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI

ОТ 1.XII.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ

2 диска

19,90 лв

PARADISE CRACKED

ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, 2 BE, GLOBAL NET, PULSAR, METRO, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на Paradise Cracked за територията на Република България е PC Mania. GRAMIS е търговска марка на PC Mania. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

Бука® BUKA ENTERTAINMENT

MiST land

GRAMIS

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56, тел/факс: (02) 9 444 570, 943 18 79 и 46 50 63, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg